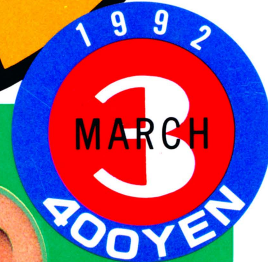
1992年3月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第3号　通巻39号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



別冊付録
「パロディウスだ!」「出たな!!ツインビー」
など丸ごと一冊コナミだっ!!
We Love Konami



最新ゲームスペシャル
源平討魔伝II・夢幻戦士ヴァリス
ヒューマンスポーツフェスティバル・ザ・デビスカップテニス
未来少年コナン・スプリガンmark2・BABEL・ザ・キックボクシング
キャンペーン版大戦略II・川のぬし釣り自然派・パチ夫くん十番勝負

徹底取材 メサイヤ特集
改造町人シュビビンマン3
魔物ハンター妖子
超時空要塞マクロス

イースIV制作特報
緊急速報 日本ファルコム参入!!
ウインターCESレポート1992

最新&最強情報 天外魔境II

別冊付録「パロディウスだ!」「出たな!!ツインビー」など丸ごと一冊コナミだっ!!
We Love Konami

3周年特別企画
2か月連続プレゼント

攻略園&SRT ゲートオブサンダー・ミズバク大冒険・ULTRA BOX Vol.6
サイバードッジ・サラマンダ・ちびまる子ちゃん～クイズでピーヒャラ～



PCエンジン・スーパーCDロムロム
一体型ゲームマシン

PC Engine

DUO

PCエンジン デュオ/標準価格59,800円(税別)

デュオの5大特長

■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCDロムロムソフトからHuカードやロムロムソフト、CD・G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。

好評発売中!

デュオに敵なし!!!





バラエティがすごい! クオリティがちがう! PCエンジンソフト快進撃!!



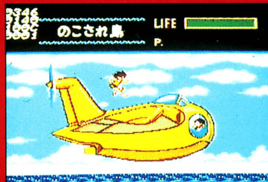
NECオリジナル・ソフト第1弾。「桃伝」のさくまあきら氏と「天外魔境」の広井王子氏によるNEWアクション!

ゲンジ通信 あげだま

Huカードソフト

日本電気ホームエレクトロニクス
好評発売中/希望小売価格5,800円(税別)

ⒸNEC Home Electronics, Ltd.
Ⓒ講談社・テレビ東京・NAS



波乱のストーリーと多彩なアクション、アニメ顔負けのビジュアルで、永遠の名作「コナン」の世界を完全再現。

未来少年コナン

スーパーCDロムロムソフト

RIOT日本テレネット/2月下旬発売予定
希望小売価格7,200円(税別)

ⒸNIPPON ANIMATION Co., LTD. 1978
ⒸTELENET JAPAN, 1992



リアルタイム進行の新システム搭載。9,600エリアを網羅した、PCエンジン初の全国版戦国シミュレーションゲーム。

太閤記

CDロムロムソフト

アスク講談社/'92年春発売予定
希望小売価格8,500円(税別)

Ⓒ1992 ASK Kodansha



1秒1秒が驚きと興奮の連続。全7ステージCDの生サウンドでおくる超絶のシューティング・バトル、いよいよ登場。

ゲート オブ サンダー

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/2月21日発売予定
希望小売価格6,800円(税別)

Ⓒ1992 HUDSON SOFT Ⓒ1992 RED



圧倒的な移植希望に答えて、完全移植Huカード化、ついに実現。ギャグとパロディ満載のシューティング超笑作。

パロディウスだ!

8M Huカードソフト

コナミ/2月21日発売予定
希望小売価格9,800円(税別)

Ⓒ1990, 1991, 1992 KONAMI

NEC



我が道に敵なし!!!

ウワサのRPG超大作『天外魔境Ⅱ卍MARU』、いよいよ登場。超ド級イベントの数々、変幻自在のアニメシーン、波乱万丈のストーリー、そして、超豪華声優陣。スーパーCDロムロムシステムが可能にした天外Ⅱ。まさに怪物ソフトの誕生だ。

原作：P・H・チャダ／企画・監修：広井王子／監督・脚本：桝田省治／演出：岩崎啓眞／絵師：辻野寅次郎／音楽：久石譲

スーパーCDロムロムソフト

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 Ⅱ

卍MARU



通商産業省選定グッドデザイン商品



第7回デザイン・オブ・ザ・イヤー受賞商品

'91 DIMEトレンド商品大賞 インドアホビー・ゲーム部門賞受賞

天外魔境Ⅱ卍MARU/ハドソン/希望小売価格7,800円(税別)

3月26日発売決定!

©1992 HUDSON SOFT ©1989,1992RED

PCエンジンを持っているキミの、スーパーCDロムロムマシン!!

2MビットバッファRAM内蔵のニューマシン。PCEngine、コアグラフィックス、コアグラフィックスⅡ、スーパーグラフィックスの4マシンが接続でき、スーパーCDロムロムソフトが楽しめます。もちろん、ロムロムソフト、音楽CD、CD・Gにも対応。

好評発売中



SUPER CD·ROM²

スーパーCDロムロム/好評発売中/標準価格47,800円(税別)

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC ENGINE SOFT TOP 10

ソフト・トップ10

DUO、新ロムロム、そしてメガCD。遂に出揃ったCDハード達。スーファミのCDも何らかの動きが期待されるし、いよいよCD戦争が始まるぞ〜！

12／1▶12／31

売り上げTOP・10

12月は発売されたソフトが多いせいか、票が割れて、得点が低い。それだけ色んなソフトが売れたってことか。

※（ ）内は前回の順位です。

1（—）



スーパー桃太郎電鉄Ⅱ　1096

ハドソン●12月20日発売●6800円

やっぱりトップに踊り出た桃鉄Ⅱ。しかし桃シリーズはどのソフトも人気があるね。馴染みやすいキャラに親切なシステム、そして何よりもゲームバランスがいい。これが売れる要因じゃないかな。今年どんな桃シリーズが登場するか、期待大かもね。また女湯もあるだろうしさっ、ウッシシシシ〜!!



2（—）





らんま½〜とらわれの花嫁〜　903

メサイヤ（NCS）●12月6日発売●6800円

ゲームというより、CDコミックって感じのこのソフト。声優もTV等でお馴染みの人達だし、ファンにはチョー堪らないソフトだね。もしかするとこれからは、こういうソフトが増えてくるんじゃない？どうせならむか〜しのTVアニメなんかで作ってくれないかな〜？　デビルマンとかマジンガーZとかさっ!!

3（—）



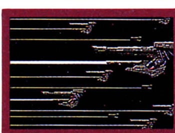
沙羅曼蛇　862

コナミ●12月6日発売●6000円

コナミの名作STG第2弾、堂々3位！　きっとパロディウスやツインビーも売れるだろう。それだけクオリティの高いソフト作っているからね。今のところコナミのPCソフトはSTGだけだけど、そのうちアクションやRPGも出てくるよ、きっと。みんな今以上に期待して待っていようじゃ、あ〜りませんか!!



4（—）



スーパーシュヴァルツシルト


823

工画堂スタジオ●12月6日発売●7800円

このゲームのビジュアルシーンは超美麗！思わず次のシーンを見たくなってしまうぞ。ぜひ続編を出してほしいと思う。

5（—）



ドラえもん〜のび太のドラビアンナイト


798

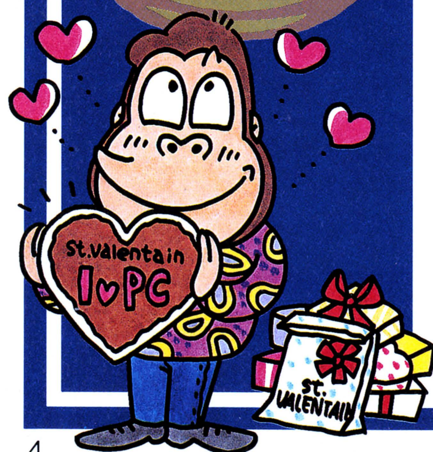
ハドソン●12月6日発売●5800円

筆者もドラえもんは小さい頃からファンなんだけど、当時はTVゲームなんて無かったもんな〜。みんなシアワセ者だぞ。

ランク		ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	得点	ジャンル
6	（—）	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編	ナグザット 12月20日発売●7200円	773	
7	（4）	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 10月25日発売●6800円	724	
8	（—）	ゲンジ通信あげだま	日本電気HE 12月13日発売●6800円	636	
9	（—）	ワールドジョッキー	ナムコ 9月30日発売●5800円	614	
10	（—）	ドラゴンセイバー	ナムコ 12月27日発売●6800円	521	

6位以下のソフト

今回は前回チャートインしたソフトが1本だけという事態だ。果たして次回に何本のソフトが残っているのか？



期待度TOP・10

ほとんどの票が天外Ⅱとパロディウスに取られた感じ。この状態がしばらく続きそうだ。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	600	ハドソン●3月26日発売●7800円	
2	パロディウスだ！	434	コナミ●2月21日●9800円	
3	出たな!!ツインビー	112	コナミ●2月28日●6800円	
4	モンスターメーカー	76	NEC アベニュー●価格未定●発売日未定	
5	改造町人シュビビンマン3	68	メサイヤ(NCS)●2月28日発売●6800円	
6	未来少年コナン	45	RIOT●2月28日発売●7200円	
7	イースⅣ	41	ハドソン●発売日未定●価格未定	
8	ロードス島戦記	38	ハドソン●発売日未定●価格未定	
9	宇宙戦艦ヤマト	35	ヒューマン●発売日未定●価格未定	
10	サイバードッジ	31	トンキンハウス●1月31日発売●6800円	

読者アンケート月間TOP・10

桃鉄Ⅱがイースを抜いて1位に。しかも200票位の差をつけてだ。凄い勢いかも。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	511	ハドソン●6800円	
2	イースⅠ・Ⅱ	367	ハドソン●7800円	
3	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	342	ハドソン●6800円	
4	桃太郎伝説Ⅱ	279	ハドソン●7200円	
5	F1サーカス'91	186	日本物産●6900円	
6	天外魔境	177	ハドソン●7200円	
7	ボンバーマン	143	ハドソン●5300円	
8	スーパー桃太郎電鉄	130	ハドソン●5800円	
9	PC原人2	101	ハドソン●5800円	
10	グラディウス	98	コナミ●6000円	

移植してほしいソフトTOP・10

9位のプリンセスメーカーは筆者もぜひ、移植して欲しいと思っているんだ。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・ハードの機種	ジャンル
1	ストリートファイターⅡ	456	カプコン●アーケード	
2	ドラクエシリーズ	192	エニックス●ファミコン	
3	ファイナルファンタジー	123	スクウェア●ファミコン	
4	エメラルドドラゴン	103	バショウハウス●パソコン	
5	三国志シリーズ	73	光栄●パソコン	
6	大工の源さん	64	アイレム●アーケード	
7	サークシリーズ	54	マイクロキャビン●パソコン	
8	シムシティー	51	イマジニア●パソコン	
9	プリンセスメーカー	42	ガイナックス●パソコン	
10	ゼクセクス	40	コナミ●アーケード	

ユーザーズステーション ファンクラブ紹介(ココナッツ・ジャパン)



お久しぶり！ファンクラブ紹介だよ～ん！今回はココナッツ・ジャパンさんの“パチ夫くんファンクラブ”を紹介するぞ。発足されたのは90年10月で現在の会員数約7千人。会員は小さい子からお年寄りまで幅広い。みんなに愛されているパチ夫くんならではだね。入会方法はパチ夫くんのゲームソフトに付いているアンケートハガキに答えて送ればOK。会費等は無料だ。入会すると会員証とステッカーがもらえる。イベントなんかも企画中らしいぞ、楽しみだね。詳しい問い合わせは下記へ。

〒102 東京都千代田区平河町1-6-7-702 ☎03（5276）7301 伊藤

協力店…博品館（銀座）マルゼンムセン（秋葉原）おもちゃのQ（中野）髙島屋（難波）おもちゃのデンマーク（江南）トイズセンター綱島店（横浜）西武百貨店（つかしん店）ハローマック（9店舗）ヤマギワホビー館（秋葉原）キディランド（梅田）㈱西友オズ大泉店（練馬）イトーヨーカドー丸大長岡駅前店（長岡）

読者アンケート累計TOP・20

いきなり桃鉄Ⅱが入ってきたぞ。こりゃ～台風の目かもしれないな～、うん。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	イースⅠ・Ⅱ	5049	ハドソン●7800円	
2	桃太郎伝説Ⅱ	3764	ハドソン●7200円	
3	ボンバーマン	1789	ハドソン●5300円	
4	天外魔境	1708	ハドソン●7200円	
5	イースⅢ	1698	ハドソン●7200円	
6	スーパー桃太郎電鉄	1409	ハドソン●5800円	
7	F1サーカス'91	1399	日本物産●6900円	
8	F1サーカス	1306	日本物産●6900円	
9	コズミックファンタジー2	1023	レーザーソフト・日本テレネット●6780円	
10	PC原人2	989	ハドソン●5800円	
11	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	970	ヒューマン●6900円	
12	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	915	ハドソン●6800円	
13	ワールドスタジアム'91	736	ナムコ●5800円	
14	BURAI 八玉の勇士伝説	714	リバーヒルソフト●7200円	
15	改造町人シュビビンマン2	564	メサイヤ(NCS)●6600円	
16	PC原人	541	ハドソン●5800円	
17	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	511	ハドソン●6800円	
18	ファイヤープロレスリング	408	ヒューマン●6300円	
19	スーパースターソルジャー	393	ハドソン●6500円	
20	パワーリーグⅣ	381	ハドソン●6500円	

マークの見方

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション　2MCD専用（スーパーCD-ROM）
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1～8メガ用カード　バックアップ対応　スパグラ専用ソフト　両対応ソフト

PCエンジンソフトでタイトル名が青色のものはHuカードソフト、緑色のものはCD-ROMソフトです。

MONTHLY PC ENGINE 3
1992 MARCH Volume:39
Cover Illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10 4
イースⅣ緊急特報!&日本ファルコム参入!! 8
VEGAS GO!GO!GO! 1992 WINTER CES REPORT 10
NEW GAME SPECIAL Part.1
源平討魔伝巻ノ弐 12
夢幻戦士ヴァリス 16
ヒューマン スポーツ フェスティバル 18
川のぬし釣り 自然派 20
キャンペーン版大戦略Ⅱ 22
BABEL 24
パチ夫くん十番勝負 26
スプリガンmark2 28
シャドー・オブ・ザ・ビースト 30
未来少年コナン 32
フォゴットンワールド 34
ザ・キックボクシング／ザ・デビスカップテニス 36
麻雀覇王伝カイザーズクエスト／ライジングサン 38
NEW GAME SPECIAL Part.2 146
ぎゅわんぶらあ自己中心派―麻雀パズルコレクション―／ボナンザブラザーズ／サイキックストーム／スライムワールド／ビルダーランド／極楽!中華大仙／ライザンバーⅢ／TATSUJIN／トイレキッズ／ジェノサイド／クイズまるごとTHEワールド2タイムマシンにおねがい／ダイノフォース／雀偵物語2宇宙探偵ディバン完結編／テラフォーミング／HAWK-F123／マインスウィーパー／開発情況
メサイヤ ニューソフト エクスプレス RISING THE MASAYA 81
天外魔境Ⅱ最新特報!! 40
月刊PCエンジン創刊3周年記念!! 2月号 3月号連続懸賞 46





別冊付録 We Love Konami '92コナミソフト大研究

究極の攻略 新春ゴーゴーSPECIAL
究極の攻略VS至高の攻略 125





攻略園 50
ゲート オブ サンダー
金盞花京絵皿殺人事件／ミズバク大冒険
ULTRABOX VOL.6／サイバードッジ

連載小説 **覇竜の神座 ～BURAI外伝～** 65
作／飯島健男 画／荒木伸吾&姫野美智

PC-ENGINE PLUS 73
○月Pエンジンルーム
○HYPER BOX

江口団長取材紀行 ニンジン倶楽部 78
89

熱血!!さくま塾全国版 第4回 96

メディアプレス 100
読者アンケート 104 アンケートはがき 105

BIG PRESENT 107

SRT Special Rescue Team 122
■沙羅曼蛇
■ちびまる子ちゃん～クイズでピーヒャラ～

(プリンセスカフェ) **井上晴美** 131

遊楽専業団 134
○ARCADE GAME
○WORLD GAME
○MAKING OF 遊楽画廊2

激烈技 139
SPECIAL
赤色パラダイス2M 144

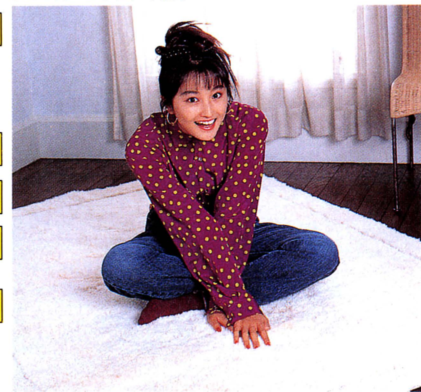
連載マンガ **神楽坂DX** 156

新 **REVIEW大作戦** 158
■メーカーからキミへ愛のメッセージ

HOT LINE 160
■COMING SOON

GAME INDEX

イースⅣ	8
ウルトラボックスVol.6	55
NHK大河ドラマ太平記	158
エフェラ&ジリオラジ・エンブレム・フロム・ダークネス	140
改造町人シュビビンマン3	82
川のぬし釣り 自然派	20
キャンペーン版大戦略Ⅱ	22
ぎゅわんぶらあ自己中心派～麻雀パズルコレクション～	146, 159
金盞花京絵皿殺人事件	52
クイズまるごとTHEワールド2タイムマシンにおねがい	153
グラディウス	125, 139
ゲート・オブ・サンダー	50, 158
ゲンジ通信あげだま	143
源平討魔伝巻ノ弐	12
極楽！中華大仙	150
サイキックストーム	148
サイバードッジ	56
ザ・キックボクシング	36
ザ・デビスカップテニス	37
沙羅曼蛇（サラマンダ）	122, 141
ジェノサイド	153
シャドー・オブ・ザ・ビースト魔性の掟	30
雀偵物語2～宇宙探偵ディバン完結編～	154
スーパーシュヴァルツシルト	140, 142
スーパーメタルクラッシャー	140, 141
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	139
スプリガンmark2	28
スライムワールド	149
ダイノフォース	154
TATSUJIN	151
超時空要塞マクロス2036	86
ちびまる子ちゃん～クイズでピーヒャラ～	124
出たな!!ツインビー	159, 別冊付録
テラ・フォーミング	155
天外魔境Ⅱ	40
トイレキッズ	152
ドラえもん～のび太のドラビアンナイト～	143
ドラゴンセイバー	142
熱血高校ドッジボール部CDサッカー編	142
パチ夫くん／十番勝負	26
BABEL	24
パロディウスだ！	158, 別冊付録
ヒューマンスポーツフェスティバル	18
ビルダーランド	149
フォゴットンワールド	34
HAWK-F123	155
ボナンザブラザーズ	147
麻雀覇王伝カイザーズクエスト	38, 159
マインスウィーパー	155
魔物ハンター妖子	84
ミズバク大冒険	54, 132
未来少年コナン	32
夢幻戦士ヴァリス	16
モンスタープロレス	142, 143
ライザンバーⅢ	151
ライジングサン	39, 159
らんま½～とらわれの花嫁～	141



イースⅣ緊急特報&

'92年の頭から、PCエンジン界にビッグニュースが連続で舞い込んできた。なんと、イースⅣの内容がついに発表され、



待望のⅣの内容がついに明らかになった!

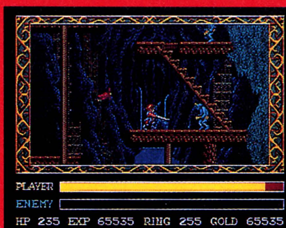
年開け早々の一月上旬、日本ファルコムで行なわれた「イースⅣ制作発表会」で、ついに具体的な内容の一部が公開されたぞ。

ここではおおまかな内容と、制作スタッフの紹介がおもに行なわれた。

まだ具体的な発売日は未定だが、この『イースⅣ』は『天外魔境Ⅱ』につづく、スーパーCD・ROM²の代表的なゲームになることはまずまちがいないだろう。



▲いまだにユーザーの支持をえている名作『イースⅠ・Ⅱ』。



▲前作とはシステムを変え、新たな世界観を作った『イースⅢ』。



最強のスタッフが贈る新たなイース!!

『イースⅣ』の開発は、シナリオとサウンドを日本ファルコム。プログラムとグラフィックをハドソンがそれぞれ担当している。二大メーカーがガッチリと手を取り合ってこの超大作ソフトを制作しているのだ。

またゲームシステムは、ユーザーの人気が高かったⅡがベースになっているとのこと。早くも期待が高まるね!

▼設定書にはMASK OF THE SUNというサブタイトルが…。





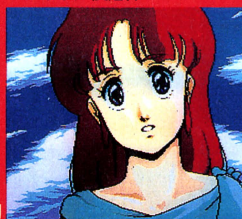
▲魔法や「半キャラずらし」といったテクも復活か?

ストーリーはⅡとⅢの間に決定 前作で活躍したキャラも再登場!?

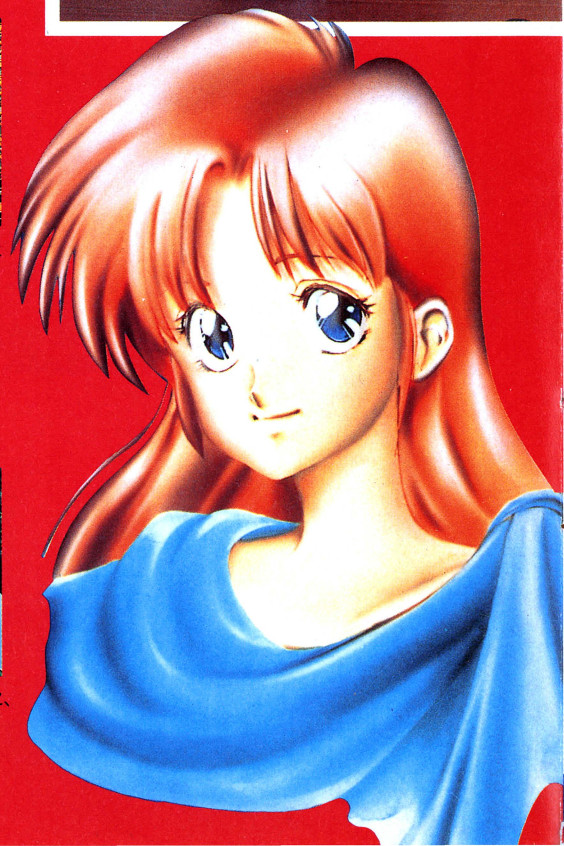
みんなも一番気になっているだろう、ストーリーはといいますと…。

ズバリ、ⅡとⅢの間の時期になるようだ。またセルセタの樹海と呼ばれるところが、今回のアドルの冒険の舞台になるらしいぞ。そのほかにも『イースⅠ・Ⅱ』で活躍したキャラクターが、何人か再登場するらしい。ファンからの要望が多いリリアも、また登場するかもしれないぞ!

▼ユーザーの念願かなって、ついにリリア復活!?




▲前作のキャラ再登場とともに、魅力的な新キャラも続々登場!



日本ファルコム参入

日本ファルコムの参入まで同時に決定! 今年のPCエンジンもボクらをたまらなく熱くしてくれそうだね!!



パソコン界の雄、いよいよ登場!!

前記での「イースⅣ制作発表会」では『イースⅣ』の情報とともに、日本ファルコム参入という超ビッグニュースが発表された。これは『イースⅣ』とは別に、日本ファルコムで独自にPCエンジン用のゲームを発売していく、ということ。パソコンゲームの世界では、次々に新しいものを作り続け、常にユーザーの想像を越えるゲームを発表してきた日本ファルコム。この参入は、きっとPCエンジンに新たな時代を創造するきっかけになるだろう。


▲PCエンジンの参入について、熱く語る日本ファルコム社長・加藤氏。

気になる第1弾ソフトは PCエンジンオリジナルだ!

さて日本ファルコムのPCエンジン参入第一弾ソフトだけれど、どうやら移植ではなくまったくのオリジナルゲームになるようだ。これはもちろん、スーパーCD・ROM²での発売を予定している。

ゲームの具体的な内容はまだ発表されていないが、作業はすでに進んでいるとのこと。参入第一弾に移植作ではなく、あえてオリジナルのゲームを出すところに、日本ファルコムの並々ならぬ意気込みを感じるよね。いままでのゲームから予測して、どんなものになるにしてもきっとボクたちをアッと驚かせてくれるような、鮮烈なゲームになることはまちがいないだろう!

日本ファルコムが生み出してきた 数々の名作をPCで遊べる可能性も…。

家庭用ゲーム機では、日本ファルコムという名前はまだ、あまりなじみがないように感じるかもしれない。けれど、みんなもきっとソフトは知っているはずだ。例えば、『イース』シリーズはもちろんのこと、スーパーCD・ROM²と同時発売された超大作RPG『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』なども、日本ファルコムのゲームを、PCエンジンに移植したもの。

けど、家庭用ゲーム機に移植されていない名作はまだまだある。今後こういった名作が、本家である日本ファルコムから発売される可能性も十分あるんじゃないかな。

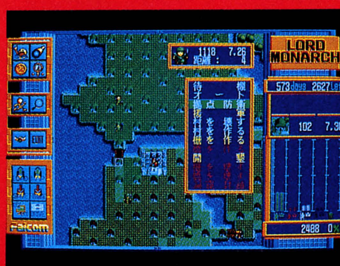


▲PC版でも人気爆発。本格派RPG『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』。

ブランディッシュ


◀新しい形のゲームシステム、緻密に描かれたグラフィックなどが話題のアクションRPG。

ロードモナーク



◀リアルタイムシミュレーションとして、ユーザーの熱狂的支持を得た。続編も発売中だ。

ダイナソア


◀独特の雰囲気をもった、ファンタジー世界が舞台になっている、3DタイプのRPG。

©日本ファルコム ©HUDSON

VE GO! 1992 WINTER



◀広大なブース。ステージ。まさに、アメリカならではのショーだったのだ。

ギャンブルのついでに取材もしてきたぞ!!

毎年冬と夏に行なわれる家電のショー・CES（コンシュマー・エレクトロニクス・ショー）。

このショーは、家電関係全般を一気に展示するショーで（ゲームだけじゃないんだよ）世界中のメーカーが集まってくるという世界最大規模のモノ。

会場もラスベガスのコンベンションセンターを中心に、周辺会場のあちこちで行なわれて、全部合わせると幕張の数倍以上の規模になるんじゃないかな？

今回は、このWCES取材に江口団長と塚原編集長代理のノンアルコール・コンビが渡米。ベガスで遊んだり、ロスでパソコンショップをのぞいたりして寄り道しながら、CESのゲーム関連ブース（とてもじゃないけど、ほかのところまで見て回れなかった）を中心に取材してきたのだ。

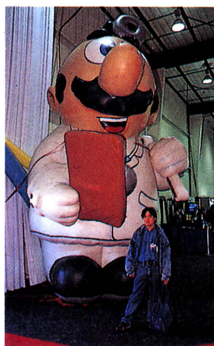
米国では、NES*とGENESIS*が2大勢力!!

NINTENDO 任天堂

任天堂は、屋外に超巨大なテントを作り、国内外のサードパーティを入れた巨大なブースを出展。中央には大きなステージがあり、プロジェクターに流れるゲームに合わせ、本場のダンサーたちが踊ってたのだ。



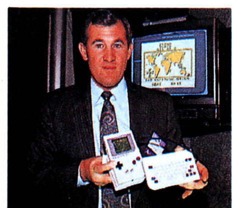
また、NES、SNES、GBのサードパーティも、新作ソフトを取り揃えて展示。ソフトはほとんどドングリの背較べに思えたけど、中には「これは！」っていう、光ったソフトも何本か混ざってたぞ。



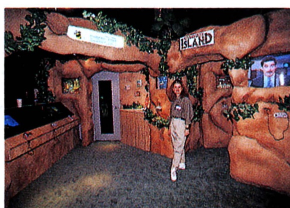
▲巨大なドクターマリオ。やっぱりこっちの人って大きいなぁ。（笑）



▶新製品「スーパースコープ」。光線銃タイプのSNESのオプションだ。



▼GBを電子手帳ふうに使うキーボード。キーは俗に言う消しゴムキー。



▼ジャングルをあしらったハドソン。ブースに凝ってたのはここぐらいかな？

SEGA セガ



最近破竹の勢いでNintendoを追い上げるSEGAブース。ゲームショップでは、ジェネシス関連をメインにするところも出てきていたぐらい。ここもサードパーティをブースの中に入れ、様々な新作を展示していたのだ。また、ゲームに合わせた、プロボクサーのサイン会などのイベントもやっていたぞ。



◀リアルなエイリアン3の等身大人形。ジェネシスのゲームとしても登場するのだ。



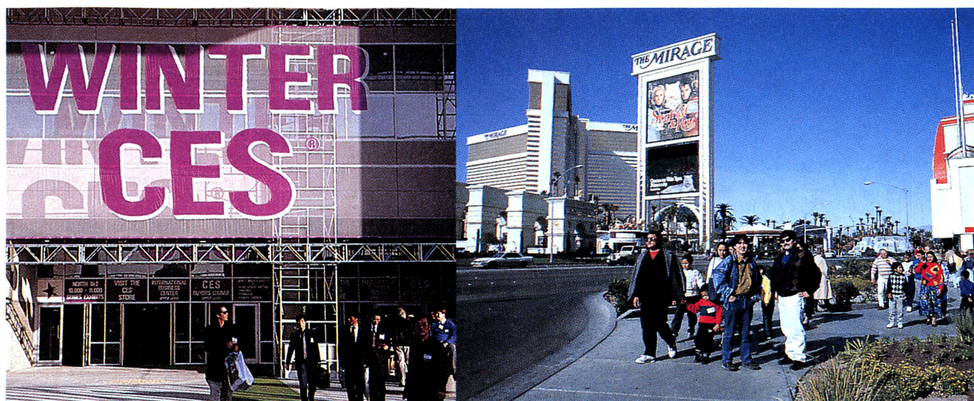
▲やっぱりソニック。日本で見たぬいぐるみよりカワイイ気がする。



◀ゲームギア関連も大量に展示してたけど、ショップなどの市場ではそんなにインパクトはなかった。

*1 NES（ネス）：ファミコンのアメリカでの呼び名　*2 GENESIS（ジェネシス）：メガドライブのアメリカでの商品名

GAS GO!GO! CES REPORT

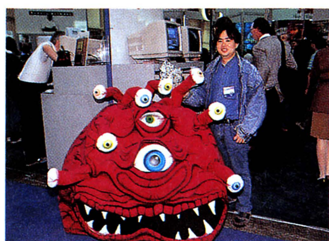


おもしろゲームが続々登場!!

ゲーム関係の会場では、パソコンのゲームもいろいろとこれから出る新作が展示されていたぞ。

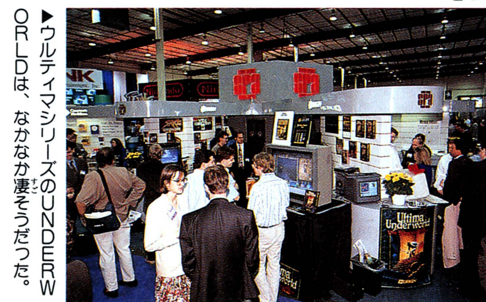
団長個人としては、家庭用（ってのは日本とそう変わらない）より、こっちの方に興味があるんだ。会場では展示だけで販売はしてないんだけど、もしここでソフト売ってたら、端から順に買ってたかもしれないなー(笑)。

パソコンのゲームは、だいたいIBM用。しかも、デモってるマシン見ると、386-33とか486-33とかの高性能スペック。ゲームもハイスペック時代に突入したみたい。486マシン買おうかなぁ。


◀SSIのビホルダーIIのぬいぐるみ。中に人が入れるようになってる。



▲マイクロプローズのブースでコスプレの人と。向こうの人ってば、デカイ!


▶ウルティマシリーズのUNDERWORLDは、なかなか凄そうだった。


▶ゲームをしながらシェイプアップできるシステム。団長は、ちょっと欲しかった(笑)。


▶可動きょう体というか、コントロールを椅子でやるシステム。これでF-ZEROだ!

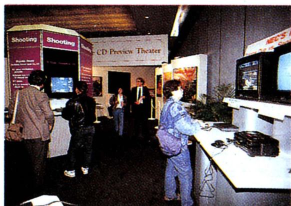
★次号ではCESみやげを読者にプレゼントするぞ!!

再起をはかるTG-16!!

TG-16(ターボグラフィックス16)とは、アメリカ版PCエンジンの商品名。

「肝心のターボグラフィックス16はどうした!?」そういう読者の声が聞こえるけど、えー、TG-16はCESには出展されませんでした。会場近くのホテルで、独自に展示会を開いてたんだけど、ちょっと「うーん」な感じ。そこで、今度ハドソンとNECの共同出資によるターボテクノロジーって会社を作り、大幅にテコ入れするのだ。また、夏以降にはアメリカでもDUOを販売し、CD-ROMに力を入れて行くとのことだぞ。


◀BONKS(PC原人)パーティの席上で新会社の発表会があった。


▼DUOとスーパーCDソフトを展示。ダンジョンマスターもあったぞ。



▲こっちは海外版。オーダーオブザグリフォンってRPGがおもしろそう。


▼ベガスらしく、スロットでグッズがもらえるコーナーもあったよ。

ハドソン新動画システムも公開!!

実は今回の取材で、写真撮影を許可されなかったマシンが存在しているのだ。それはハドソンの開発した32ビット機で、ごく一部の関係者のみに公開されていた。

そのマシンとは、ハドソン独自の新しい動画システム。基盤状態なので詳細なスペックは不明だが、デモではアメフトのビデオやポリゴンの3Dフライトシミュレーター、人間の顔を変形して別人の顔にするソフトなどを流していた。

直接的にはPCエンジンと関係はないそうだが、将来の家庭用デジタル動画システムとして、今後の製品化などを期待してしまう。

CESは各メーカーの最先端技術の発表の場でもあるのだ。

取材協力／山本直樹　写真／山本　学

NEW GAME

1991年、世界情勢は激動した。明けて1992年。ゲーム業界を、フリークたちを震撼さ



悪しき魂を消滅させんと 今一度、景清を召喚せり



源平がPCエンジンだけに帰って来る!!



キミは覚えているかっ!? あの『源平討魔伝』を!! 欧州風ＲＰＧの全盛時代に、あえて和風幽玄美の世界をゲームにとりいれて超ヒットしたアーケードのアクションゲームだ。ＰＣエンジンにも移植され、大好評を博したこの大作が、２年ぶりに帰ってくる。しかも、ＰＣだけのオリジナルゲームとしてだ。

うれしすぎる～っ!! ＰＣユーザーやってて、本当よかった。思わず義経笑いしそうなほどだ。えっ!? Ｉのイメージが壊れないか心配だって？ ん、もっともな意見だけど、大丈夫、大丈夫。源平ファンが熱狂的なことくらい、ナムコさんも知ってるからね。気合いがはいってるもの。じゃ、さっそく見てみようか。

源平討魔伝 巻ノ弐

ナムコ
4月発売予定
価格未定



©㈱ナムコ

諸行無常、色即是空!!幽玄美の世界再び!!

■今回はBIGモードだけの戦いなのだ!!



▲おりにつけ登場する安駄婆は、今回も健在。ありがたいやら憎たらしいやら…。あんまり会いたくないけどね。

右が"巻ノ弐"のストーリー。前作からダイレクトにつながってるのだ。当然、主人公の景清をはじめ、登場人物たちも一部をのぞいておなじみの面々だ。諸国を駆けめぐり、頼朝の待つ鎌倉をめざす、という基本設定も同じ。じゃ、何が違うのか!? なんと、今回は、全ステージが前作でいうところの"BIGモード"なのだ。落とし穴、要石など、さまざまなトラップも、でっかい体のまんま越えなくちゃならない。もちろん、景清の技もグレードアップしてるぜ。



▲風神だぁ!! BIGモードでは戦えなかった強敵たちとも剣を交わすことができるぞ。



▶要石をはじめとする数々のトラップ。体が大きい分、難易度もアップか!?

頼朝復活異聞

一一九二年　闇は来たれり
闇の源　魔族を率い　地を征す者　頼朝
豪のもの　これを倒す　その名　景清という
一一九九年　闇は消滅した…

頼朝の魂　現世と　地獄の狭間　魔界を統べ
やがて　魔界にありし　裏なる日本　魔界日本に巣くい
あまたの魔族を率いて　現世に甦らんと企めり

天帝　その悪しき魂を根底から消滅させんと
安駄婆に命じ　今一度景清を召喚せり

安駄婆は命ず
頼朝の不滅の力を封じるのは今を措いて無い
地獄より魔界の門を開け
頼朝の魂を無に帰せ

よいな
くれぐれも　信心を忘れるでないぞ
さすれば　必ずや天界からの加護もあろう

◆画面表示の見方◆

徳
いわゆるスコア表示がこれだ。高得点をあげると、ハイスコアモードで自分の名前を入力することができる。敵を倒したり、特殊なアイテムを取ることであがる。

銭
お金のこと。銭のアイテムを取ることで増えていく。剣力アップやバイタリティ回復のアイテムを取る時に、一定の銭が必要なのだ。最大値は99。ガンガン貯めよう。

三種の神器
前作でも登場した超重要アイテム。景清がめぐる国々のどこかに隠されているという。頼朝を倒すために必要と言われている。取ると画面表示が赤く点灯するぞ。

命
現在の景清のバイタリティ値を表している。

敵の命
ボスが出現した時だけ表れる。そのボスのバイタリティ値だ。

◆"元祖源平"には3つのモードがあった◆

Ⅰでは、BIGモードの他にも"横モード""平面モード"があったよね。それぞれボス対決、アクション重視、迷路クリアといった、モードごとの特徴があったんだけど、それらの特徴を全部、一番人気の高いBIGモードにつめこんだのが、今回の"巻ノ弐"というわけだ。

◆横モード



▲落とし穴、要石などトラップのクリアが中心。一番アクションゲームっぽいモードだった。

◆平面モード



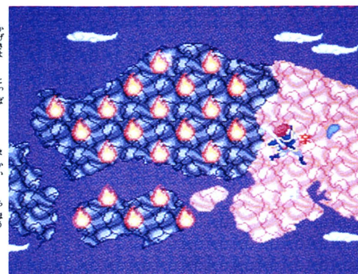
▲地形や建物がいりくんでいて、迷路っぽい。ルートを決める分岐点的な役割もあったモード。

◆BIGモード



▲デカキャラ同士の派手なバトルが展開される。源平の華といえるモードだった。

七つの魔界を越えて仇敵



▶景清が突破した魔界（地方）は、炎に包まれ消えていく。

■めざすは鎌倉!各魔界のラストにはボスが待ってるぞ!!

諸国をめぐり、鎌倉をめざすのは前作と同じだが、巻ノ弐ではステージ、エリアという概念が、より明確になっている。九州、四国・中国など地方ごとを魔界の1ブロックとして分け、合計7つのブロックを突破すればクリアというわけだ。さらに各ブロック（ステージ）は、いくつかのエリアにわかれている。マップ内の鳥居をくぐればエリアクリアだが、どの鳥居をくぐるかで、ルートや難易度が変わってくるのだ。そして、エリアラストはボスキャラとの対決だ。

天界から竜の道へ



▲巻ノ弐のルートを簡単に見てみよう。これはデモ画面。天界を出た景清。竜の道から魔界へ。

◆第一魔界◆ 魔界参道

景清の新たな戦いが始まる!!



いよいよゲームスタート。この第一魔界は、地獄と現世をつなぐ橋渡し的なゾーンだ。ここを突破してはじめて、頼朝の支配する"魔界日本"に上陸できるのだ。ひた走る景清。だが、人魂、落武者など、地獄の亡者たちが行く手に立ちはだかる。



◀魔界参道のラスト、骸魔番所。ボスの骸骨剣士が出現!! 下段斬りで倒せ!!

◆第五魔界◆ 麓仙州

新たな敵登場!!

その名は木曽義仲!!



第五魔界は今の中部地方にあたる一帯。ここの目玉は、ラストエリアに登場するボスキャラ、木曽義仲だ。こいつはまったくの新キャラ。大振りの太刀を自在にふるう希代の名剣士という。果してその実力は!?



▲炎に包まれた牛"火牛"に乗って軽やかに登場。剣技にかけては、魔族の中でも最強の男だ。

◆第四魔界◆ 京極

琵琶法師が今度は斬れるぞ!!



今の近畿地方にあたる一帯が、この第四魔界、京極だ。魔物の故郷ともいえる古き都で、最も怖しい場所なのだが、前作のだじゃれの国にあたるようなギャグエリアもあるとか。また、宿敵の一人、琵琶法師が登場する。かえる、うさぎの鳥獣戯画攻撃再び!!



◀琵琶法師のバイタリティ値を示すろうそくが!? ということは…倒せるのか!?

◆第六魔界◆ 機関八州

最後の難関!!弁慶はここだ!!



今の関東にあたる第六魔界。最終目標、鎌倉への最大の難関だ。毒の沼、鉄球、要石など、トラップも超シビア。そして、エリアのラストでデーンと構えているのは、あの弁慶。地響きをたてて暴れる姿は、圧倒的な迫力だ。がんばれ、景清!!



◀七つ道具のひとつ、薙刀が景清にさく裂。ピ〜ンチ!!

「頼朝」を討て!!

◆第二魔界◆ 九熠山州

BIGモードで魔神と対決!!

現世"魔界日本"に上陸!! ここは、今の九州にあたる一帯だ。雷神、魔神といった前作横モードの強敵たちと、戦うことができるぞ。比較的、楽に倒せたこれらの敵たちだったが、今回も同じと思ったら大間違い。一味も二味も違う攻撃を見せるのだ。

また、青い鳥居をくぐれば、ボーナスステージに行くこともできるぞ。





▲両腕を振りまわし、ズンズン近づいてくる魔神。衝撃波なしで勝てるか!?

◀ボーナスステージ琉球。お釈迦様の落とすアイテムを拾うのだ。

◆第三魔界◆ 沙界四州

宿敵!義経と再戦だ!!

第三魔界。今の中国地方と四国を合わせた魔界の一帯だ。"地獄大社""魂引砂丘"なんておどろおどろしい名前のエリアが登場し、毒きのこや流砂など、その名に負けない恐しいトラップが待ちうけている。そして、ラストエリア"一ノ谷"では、あの狂剣士義経が出現!! 例の高笑いと空中回転殺法で襲ってくるのだ!!





▲キョ～ホッホッホ…。憎たらしさと剣技に、さらに磨きがかかっている。

◀これが魂引砂丘の流砂。早く脱出しないと、砂に包まれて窒息してしまう。

そして鎌倉へ!!

景清のアクションパターンもより充実!!



▲操作性は格段にアップ。あらゆる剣技が自由自在だ。

景清は前作のBIGモードより、ほんの少しだけ小さい。これは、よりアクション性を高めるためだ。上段、中段、下段斬りもパワーアップし、兜割りで真下も攻撃できるようになった。



【衝撃波】

通常の剣技以外にも、特殊なアイテムを取ることで一定回数だけ、必殺技が使えるぞ。これは前作でも登場した衝撃波だ。





【真空斬】

必殺技アイテムは、文字が書かれた玉だ(衝撃波なら波の字)。斬の字の玉は真空斬。空を切り向かってくる者を粉砕する。

【回転斬】

転の玉を取ると回転斬が使える。空中回転して、触れるものすべてをなぎ倒していくという大技だ。

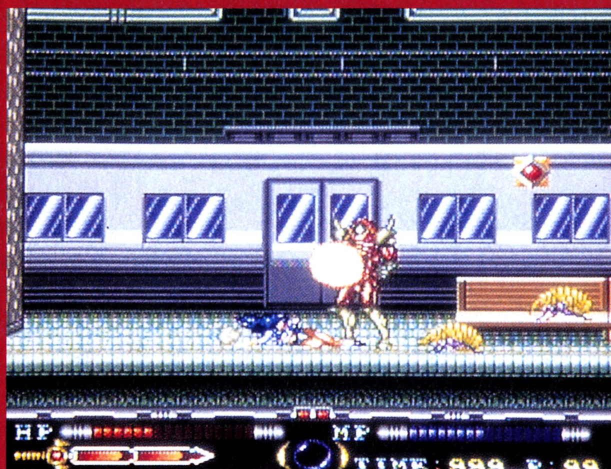




【火炎斬】

炎の玉は火炎斬のアイテム。炎の剣がぐるんぐるんと高速回転し、何もかも斬りすする。前作の旋風剣の変形か。





夢幻戦士ヴァリス

RIOT・日本テレネット／3月19日発売／6980円



あの優子が帰ってくる。ヴァリスシリーズ最新作『夢幻戦士ヴァリス』は、優子のヴァリスの戦士としての覚醒を描く幻のシリーズ第一作目だ。優子の初めての戦いがついに明らかになる！

目覚めよ優子！ 戦士として！

ファミコンやパソコンでゲーム化されていた幻のシリーズ第1弾『夢幻戦士ヴァリス』が、装いも新たにスーパーCD・ROM²ソフトとして発売されるぞ。基本的なストーリーは当時のままだが、システムは新たに作り上げたこのゲーム、もうほとんど別物といっていいだろう。もちろん、テレネットさんお得意のハイクオリティなビジュアルシーンも用意されているから、ファンのみんなも大満足できるはず。優子を主人公にしたゲームはもう発売されないのか、なーんてあきらめていたキミも、これで安心できるね。



▲セーラー服を着た優子が再び見られる日が来るとは。こりゃ、ファンには感激モノだね。



▲キャラクターもひとまわり大きくなって、その分リアルさも増したぞ。動きもスムーズできれいなのだ。

いかにして優子は戦士として目覚めたのか!?

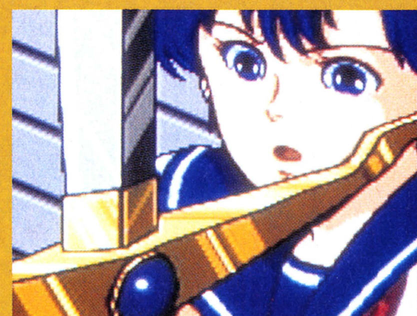
この『夢幻戦士ヴァリス』が優子の初めての戦いの物語だということは、もうみんな知っているよね。そんなわけで、ヴァリスのことをもっとよく知ってもらおうと特別に『夢幻戦士ヴァリス』のプロローグを載せてしまおう。これさえ読めば、ヴァリスの世界の基本知識はビシッと身についてしまうのだ。

夢幻界、暗黒界、現実界。密接した関係を持つこの3つの世界を、すべて己が手に収めようという野望を抱く者がいた。その者の名は闇の王ログレス。強大な力で暗黒界を支配したログレスは、手始めに「明の力」をファンタズムジュエリーと呼ばれる魔石に封印した。「明の力」を奪われた夢幻界は、ログレスの侵略に対して立ち向かうことができず、このままでは現実界も侵略されるのは時間の問題だった。



夢幻界を統治する女王ヴァリアは、世界の危機を救うべく邪悪を倒す力をもつ者を捜し求めた。その者とはすなわち「現世でもっとも明と暗のバランスがとれた心を持つ者」であった……。

麻生優子、17歳。私立聖心女子学園に通うごく普通の女子高生である。優子は最近しきりに誰かが自分を呼んでいる夢を見ていた。それはヴァリアからの呼びかけであり、選ばれし者とは優子のことだったのだ。



優子はヴァリアからヴァリスの剣を与えられ、ヴァリスの戦士としてログレスとの戦いに駆り出された。また、時を同じくしてログレスも優子のクラスメート桐島麗子を術中に陥れ戦士として利用しようとしていた。

初めこそ戦いを拒んでいた優子であったが戦いの中で次第に正義に目覚めすべての時空を守る決意をしていた。自分に課せられた過酷な運命を知らずに……。

注目のゲームシステムなのだ！

それでは『夢幻戦士ヴァリス』のシステムについて、ざっと紹介していこう。このゲームの攻撃方法は「Ⅱ」のものとほとんど同じと思ってもらえればいい。武器の変更やパワーアップは、すべてアイテムを取ることで行われるのだ。また、攻撃アクションのウリでもあるスライディングは今回も健在だ。無敵じゃないのがちょっと残念だけどね。そしてヴァリスシリーズではもうおなじみになった魔法。今回の魔法はMPを消費してかけるⅢに似たタイプだ。ただし今回の魔法は、おぼえていれば自由に使えるようになっているのだ。ボスを倒せばそのボスが使う魔法をおぼえることができるぞ。



▲同じアイテムを取り続けていればどんどんパワーアップするぞ。



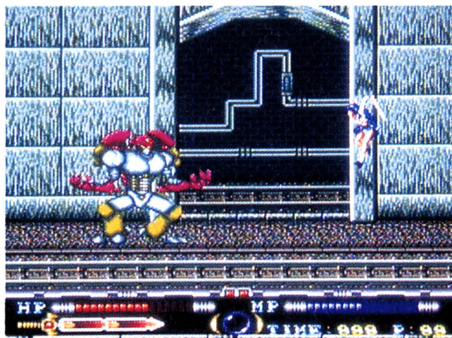
▲魔法によってMPの消費量は違うのだ。よく考えて使わなきゃ。

ACT 1

ステージ1は現実界を舞台に進んでいく。優子の母校から地下鉄の駅へと続いていくぞ。突然の魔物の襲撃と手の中に現れたヴァリスの剣に当惑しながら戦いへと導かれていく優子。優子の行く手にはログレス配下の中でも絶大なパワーを誇る地邪ガイーダが待ち構えているのだ。がんばれっ、優子！

▼セーラー服の優子もこれで見納めだ。やられたらカワイソウだから気合い入れなきゃ。





▶ステージ1のボスは地邪ガイーダ。地震の魔法を使ってくるのだ。

ACT 2

ステージ2からいよいよ優子のヴァリスの戦士としての戦いが始まる。まずは氷の世界に挑むのだ。この場所を統治しているのはハーピィのような姿を持つギーヴァだ。ギーヴァはステージ1のボス、ガイーダと親しく、そのガイーダを倒した優子に復讐しようと待ち構えているのだ。

▼この中ボスは体当たりと背中から針を飛ばして攻撃してくるぞ。強敵なのだ。





▶ステージ2のボスは水邪ギーヴァだ。氷のかたまりを飛ばす魔法を使うぞ。

優子の島本さん「ヴァリス」のエンディングテーマを熱唱!!

先日『夢幻戦士ヴァリス』のエンディングテーマの収録が行われた。このエンディングテーマのタイトルは「ミス・ブルーに微笑みを」。パソコン版のエンディングと同じ曲で、歌うのは優子役の島本須美さん。声優ファンは必聴マチガイなしだ！

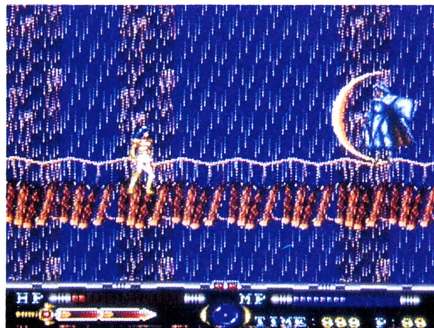


ACT 3

ステージ3はごつごつした岩場から大きな滝へと続くなかなか美しいステージだ。人間に近い姿を持つアイザードが治めるこの場所。魔法の知識ではログレスをもしのぐといわれるアイザードの実力は？



▲岩に突き刺さった剣が突然襲いかかるトラップ。結構ビビるぞ。



▶ステージ3のボスは風邪アイザード。球形のバリアをはる魔法を使用するのだ。

ACT 4

ステージ4は前のステージとはうってかわり、火炎のうず巻く地下洞窟になる。吹き上がる炎を避けて進む先には自信過剰のオカマ野郎、炎邪ベノンが待ち受けているぞ。



▲仏像のようなこの中ボスはかなり手ごわいぞ。でも変なヤツだな。



▶ステージ4のボスは炎邪ベノン。炎を自分のまわりで回転させる魔法を使うぞ。

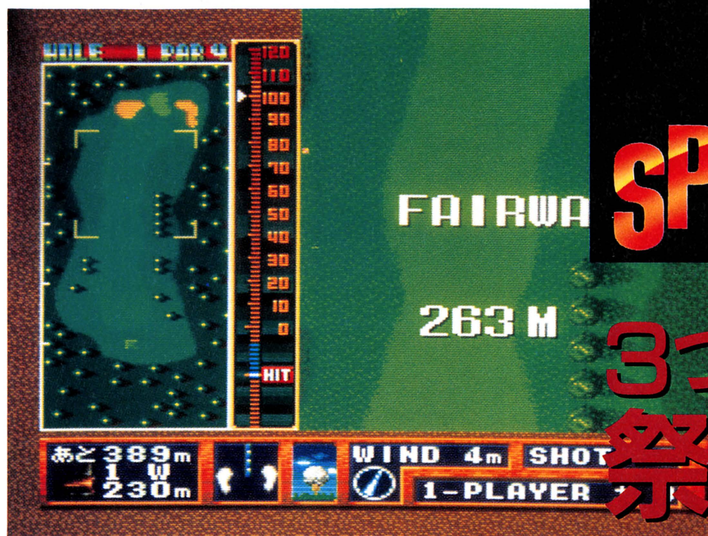
©TELENET JAPAN 1992



HUMAN SPORTS FESTIVAL

ヒューマン・スポーツ・フェスティバル

ヒューマン／2月末発売予定／5900円



3つの種目でスポーツの祭典が始まるよ!!

スポーツゲームといえばヒューマン。ヒューマンといえばスポーツゲームというくらいに、圧倒的なユーザーの支持を得てきたヒューマンから、これまた強烈なスポーツゲームが発売されるぞ。なんと１枚のCD-ROMのなかに、３つのスポーツゲームが入っているという超お買得ソフトなのだ。しかも、5900円というこれまた超お買得な価格！　さすがヒューマンはやってくれます。この価格はほんとにありがたいよね。

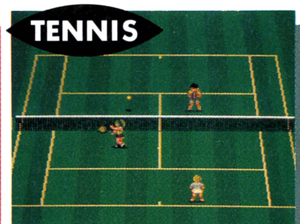
さて気になる中身はどうなっているかといいますとゴルフ、サッカー、テニス＋ヒューマンからのインフォメーションという内容になっている。どのゲームをとっても、確実に楽しめるという保証付きのものばかり。いままでのヒューマンのゲームからしても、これは当然といえば当然かもしれない。ともかく、スポーツ好きの人も、そうでない人もこのゲームで熱い戦いを楽しんでみてはいかが？



▲新作の『ファインショットゴルフ』は、その名のとおり爽快なゴルフが楽しめる。



▲好評の『ヒューマンカップ〜』を、92年度版のデータでもう一度楽しめる。



▲こちらは『ファイナルマッチ〜』のレディース版。選手も前作同様たくさんいるよ。





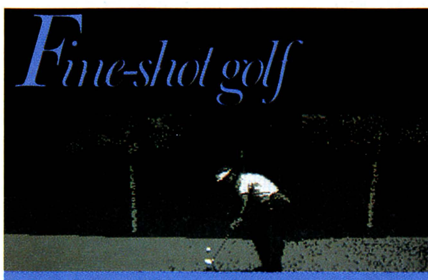
HUMAN INFORMATION



頭でもちらっと紹介したように、このゲームのなかにはヒューマンのインフォメーションが入っているんだ。その内容は、ヒューマンクラブの入会方法や会報誌などの紹介。これを期に、ヒューマンクラブに入ってみるのもいいかもね。

▼会員に発送される会報誌はヒューマンの情報がいち早く得られるのだ。





ファインショットゴルフ

HUMAN SPORTS FESTIVAL

さて最初に紹介する種目はゴルフ。いままでに、PCエンジンでもいろいろなゴルフゲームが発売されているけれど、この『ファインショットゴルフ』は、また一味ちがった楽しさが満載されている。とはいっても、ややこしい操作なんかはぜんぜんないぞ。カンタンな操作で、リアルなコースを楽しむことができるんだ。

ゲームモードは4種類用意されていて、それぞれに違った楽しみ方ができるのだ。もちろん、モードによっては最大4人までの対戦もOK。一流プロといっしょにプレイするのもいいし、友達同士で楽しむのもいいね。

4つのモードがあるよ!!



◀全18ホールをプレイして、スコアを競うというモードだ。



◀1対1でホールごとの勝敗を競う。トーナメントとVSモードがあるぞ。

トーナメント

RANKING

RANK	NAME	HOLE	SCORE
1	1-PLAYER	3	－3
1	NOROMAN	4	－3
1	S. LYLEY	9	－3
4	GERIPLAY	3	－1
4	L. TRAVIS	5	－1
6	チャーかとちん	5	±0
6	J. NICKLE	3	±0
6	S. BALLEY	3	±0

◀32人のゴルファーで1位を競う。最高4人までの同時プレイができる。



◀苦手なホールを、練習するためのモード。うちっぱなしもできるぞ。



◀風の向きや強さ、残りヤードなどをよく考えて、さあショット！

▶グリーンは色のうすい部分が高くなっている。また雨で芝がしめっていると強く打たないとダメなのだ。



フォーメーションサッカーヒューマンカップ'92

HUMAN SPORTS FESTIVAL

白熱した戦いが体感できる『ヒューマンカップ〜』が、92年度の新たなデータで新登場。

もちろん4人同時プレイや、フォーメーションによるリアルな内容などは前作同様。それぞれ特徴あるチームは全部で16用意されているから、自分にあったチームでのプレイが楽しめるぞ。またモードは、好きなチーム同士で対戦できるエキシビジョンと、好きなチームを選んで、残り15チームを勝ち抜いていくヒューマンカップの2つが用意されている。







▲ドイツやアルゼンチンなど各国のチームが16ある。

◀ドリブル、パス、シュートを駆使して勝利をめざせ！



ファイナルマッチテニスレディース

HUMAN SPORTS FESTIVAL

こちらは『ファイナルマッチ〜』のレディース版。ストロークには定評がある「くらふ」や、サーブ&ボレーが得意な「なふらち」など個性豊かな選手が16人いるのだ。

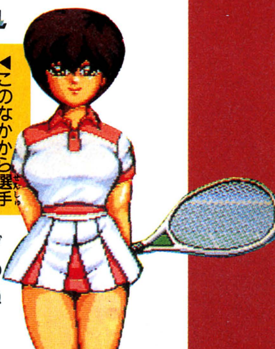
モードは好きな選手同士で戦うエキシビジョンと、強豪選手を相手に世界の4大大会を勝ち抜いて、グランドスラムをめざすワールドツアーの2つ。

エキシビジョンでは、最高4人の同時プレイが可能。人間4人での対戦プレイは、盛り上がることまちがいなしだ！





◀このなかから選手を選んでスタート。



◀コートの種類はハード、グラス（芝）、クレー（土）の3つ。それぞれボールのはね方が違うのだ。

©HUMAN

川のぬし釣り 自然派

パック・イン・ビデオ／3月27日発売予定／6900円

日本人の心の故郷、渓流せせらぐ山奥の自然を舞台にくり広げられる、なんともほのぼのとした魚釣りの冒険。異色のRPGとして人気の高いファミコン版からの移植作で、グラフィックやサウンドなどを大幅にパワーアップ。川面に光はずみ、世界がみずみずしく輝いていた、あの少年の日の冒険がPCエンジンでよみがえる！





川面に光はねる、

釣りをしながら山歩き、ふるさとRPG！

とある山間の村に住む少年の妹が、高熱を出し寝こんでしまった。妹の病を治すには〝川のぬし〟とよばれる魚が必要とか…。それを聞いた少年は、〝川のぬし〟を求めて山の奥へと旅に出る。でも〝ぬし〟を釣るには、お金をためて道具をそろえなければならないし、経験をつんで力もつけなければいけない。しかも山の中では、動物たちが少年の行く手をじゃまする——。

このゲームは動物を倒して力をつけ、魚釣りでお金を稼ぎながら冒険を続けるというフィッシングRPGだ。その動物との戦いや魚釣りのシーンでは、アクションタッチの新システムが採用され、釣りをしたことがない人でも、釣りの興奮や楽しさが味わえるようになっている。

またこのPC版では釣りのシーンに、立体音響で収録された川のせせらぎや鳥のさえずりなど（25種類もの自然の音を収録！）が流れ、まるで新感覚の環境ソフトみたいに、のんびりゆったりとした気分を演出してくれるのだ。

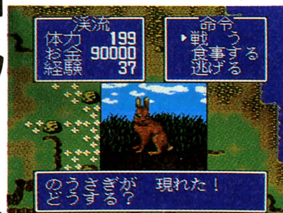


◀ゲームの始まり。ある日、妹が高熱を出し病に倒れた。

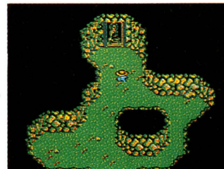


◀村にいる釣り好きの医者の言うことにゃ……。その言葉を聞いて、少年は旅立ちを決意するのだった。

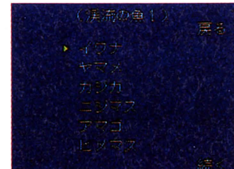
そしてぼくは、釣り竿を手に旅立った—。



◀ところが山の動物たちが少年の旅のじゃまをする。



▲山の中には、こんな洞くつもある。ここである道具を使うと、別な土地へ通じるぬけ道が見つけられたりもする。

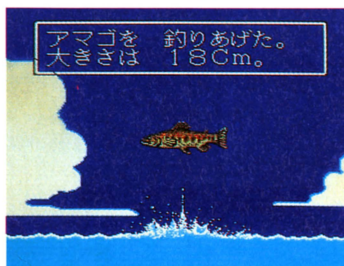


▲このPCエンジン版には、魚図鑑がついている。ゲームに登場する全ての魚を、この図鑑で調べることもできるぞ。

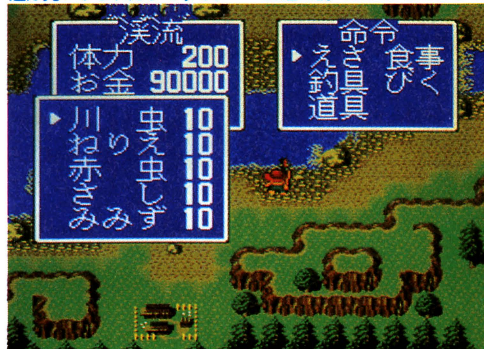
山奥深く、動物と戦いながら魚釣り!!



▲旅先でいろんな人と出会い、話を聞き、また数々のイベントをクリアしながら進むのだ。



▲ゲーム中いちばんの楽しみは、やっぱり釣り。種類も大きさもさまざまな魚が釣れるぞ。



▲魚釣りでは、釣り場をさがしたり、えさを選んだり（釣り場によってえさが違うのだ）、シミュレーションぽい要素もある。

©1992 PACK-IN-VIDEO

ウサギなぐりあの山、ヤマメ釣りし……

遠い日の、あの冒険。



動物との戦闘シーンは、コマンドによる戦いなんだけど、グラフィック中にアタックポイント（標的みたいなもの）が表示され、このポイントが動物と重なった時にボタンを押すことで攻撃できる、というシステムなのだ。

動物を倒すと経験値が獲得でき、経験値が増えると体力がアップ。体力が増えると、より遠くの土地にまで足をのばすことができるぞ。


やまこうもり


ふくろう


あかねずみ

◀敵キャラとなるおじゃま動物は全部で25種類も登場。動物たちはそれぞれ体のどこかに弱点がある。



◀ランダムに動くアタックポイントが動物の体と重なったら、タイミングを逃さずボタンを押して攻撃だ！



◀うまく動物の弱点を攻撃するとダメージ大。ただしポイントが体からずれてると空ぶりだ。

ここが旅立ちの村だ。

ここがゲームのスタート地点となる、少年の住む村。少年が旅する山の中にはこのような村がいくつもあり、村には必ず、魚屋や釣具屋がある。そこで魚を売ってお金を稼ぎ、釣具をそろえたり、村ごとにさまざまなイベントをクリアしながら少年は旅を続けるのだ。



お地蔵さままでセーブできるぞ!!



◀村には必ずお地蔵さまがあり、このお地蔵さまに話しかけるとゲームをセーブすることができるぞ。

宿屋



▲お金を払って泊まると、体力を全部回復することができるぞ。

魚屋

◀釣った魚を買いあげてくれる。魚の大きさによって値段が違い、もちろん大きければ高く売れるぞ。

釣具屋

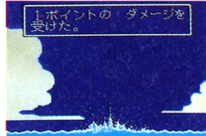


▲RPGでいうところの武器屋(?)。道具の他に、食料のパンも売ってる。

いろんな魚を釣り、川のぬしをめざせ!



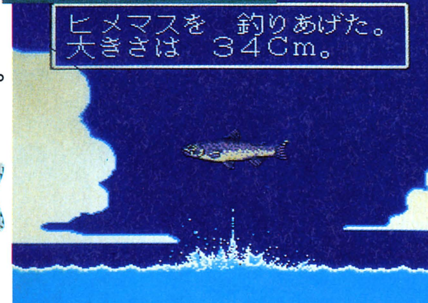
魚釣りシーンもACT＋SLGぽいシステムになっている。釣り糸をたれ、あたりがきたら水中のシーンへ。そこではボタン操作で、暴れる魚をなだめながら釣り糸を引くんだけど、まるでホントの釣り気分……というより、釣りの楽しさだけをぬきだして、手軽に釣りのおもしろさが味わえる。旅が進むごとに、釣り場に応じて実在するいろ〜んな魚と出会えるのも楽しい！



▲釣り逃すとダメージを受け、体力が減ってしまうぞ／



◀魚図鑑で、釣った魚を検索できるのも楽しい！

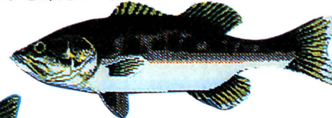


◀川のせせらぎを聞きながら、のんびりと魚釣り。あ〜、気分がなごむなぁ。

実在する魚が54種類も登場する!


▲ウグイ

▼ニジマス



▲ブラックバス

※画面は開発中のものです。



キャンペーン版 大戦略II CAMPAIGN VERSION



マイクロキャビン
4月発売予定
価格未定

完成が近づきつつある「キャンペーン版大戦略II」。急ピッチで開発が進んでいるので、まだかまだかとうなっているみんな、安心して待っていよう。マイクロキャビンさんのCD-ROMシミュレーション移植シリーズも、これで3作目。前2作にも増してビジュアルほかシステムもパワーアップ。しかも、スーパーCD-ROMソフトってことで、大いに期待していいぞ。

今月は、タイトル通りのキャンペーンモードの紹介ほか、大戦略の基本システム、チェックポイントなどについて紹介していくことにしよう。



▲プレイヤーとなる自国の色は青で示される。赤は蛮国ラガール、緑はラガールの勢力下のセルディア。

▶それぞれの国の勢力分布は、画面の右上にあるマップで表示。これはキャンペーンの最初のマップだ。

キャンペーン版のここに注目っ!!

MAP キャンペーン・モード

ストーリーを楽しめる、キャンペーンモード。8つのマップがつながっていて、次々にクリアしていくモードだ。



◀最後のマップまでの道は、かなり厳しいぞ。

BATTLE 間接攻撃が可能

射程のある武器を装備した兵器が加えられたことで、離れている敵にも攻撃をしかけることができるようになったぞ。



◀間接攻撃を使えば、戦略も立てやすいね。

UNIT 生産タイプを更新

「スーパー大戦略」にはなかった新しいユニットも登場するので、各国の生産タイプもよりリアルになったぞ。



◀マニア必見のユニットばかりが登場する。

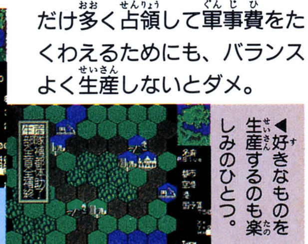
最新のハイテク兵器がこれが基本の5大ポイント

1 生産 何を生産するかが問題だ

ゲームをスタートして、まずやらなくちゃいけないのが、生産。自分の好きな兵器や部隊を作っておく。都市をできるだけ多く占領して軍事費をたくわえるためにも、バランスよく生産しないとダメ。



▲強いものほど高いのはあたりまえ。数か力かが問題。



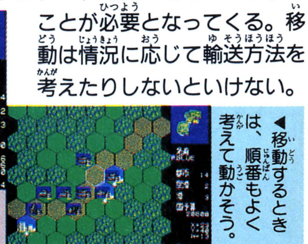
◀好きなものを生産するのも楽しみのひとつ。

2 移動 輸送方法を慎重に考える

ユニットは6角形のヘックスのまわりに6か所の支配地域を持っている。弱いユニットは、これを使って守ったりすることが必要となってくる。移動は情況に応じて輸送方法を考えたりしないといけない。



▲ちゃんと援護の部隊をつけてコンビを組んで移動。



◀移動するときは、順番もよく考えて動かそう。

©1989 SYSTEM SOFT CORP. MICRO CABIN CORP.

全8種類のマップで勝利を極めるキャンペーンモード!!

ゲーム自体のオープニングのほか、キャンペーン用のオープニングとエンディングが用意されている。キャンペーンモードは、8つのマップ（ステージ）を連続で制覇していくものでソロマップ以上に盛り上がることまちがいなし。生き残った兵器や軍事費を次のステージに引きつげる。最大3か国まで他国間と同盟を組むことができるなど、楽しみはつきない。



▲全体マップを見れば、さらに細かく地形などを把握することができる。自分のいる位置も確認しておこう。



▲ラガール国の戦闘能力をチェック。最終目的は、ラガールの首都ストーンリバーを占領することだ。

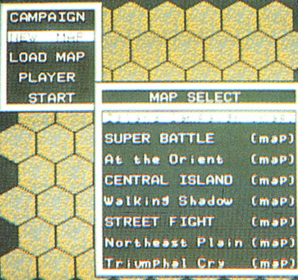


◀キャンペーンモードは1人だけど、ソロマップは4人で遊べる。

DAISENRYAKU Ⅱ

▶ソロマップは51種類たっぷり楽しめるぞ！

ソロマップはパソコンに収録されている20本に加えて、マップコレクションに収録されていたソロマップを加えた全51種類のマップを収録。最初のうちは比較的ラクなマップで力をつけて、次々とクリアしていくなんてのもいいね。どんなマップが登場するのか、楽しみに。システムがパワーアップしたからさらに熱くなれるぞ！



◀どのマップからプレイしていいか迷ってしまうほどのマップの数々。

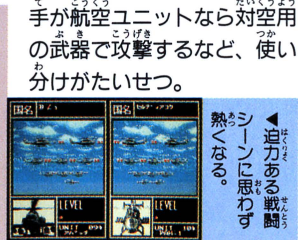
続々と登場！マニアのキミも見のがせないぜ!!

3 戦闘　地形とユニットを把握する

いくら武器が強くても、地形や経験値もしっかり考えておかないと敵の思うままになってしまう。ユニットはそれぞれ性格も違うし、得意、不得意がある。相手が航空ユニットなら対空用の武器で攻撃するなど、使い分けがたいせつ。



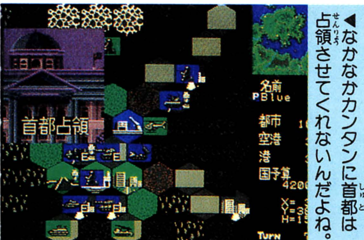
◀地形には新しく港も追加された。ユニットとの相性は？



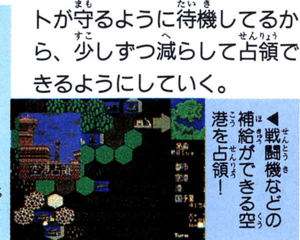
◀迫力ある戦闘シーンに思わず熱くなる。

5 占領　まず都市・空港を占領！

占領を行えるのは、もちろん兵員ユニット。できるだけ早く都市や空港を占領してしまえば、その分、戦況も有利になってくる。都市のまわりには敵のユニットが守るように待機してるから、少しずつ減らして占領できるようにしていく。



◀なかなかカンタンに首都は占領させてくれないんだよね。



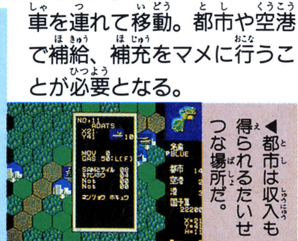
◀戦闘機などの補給ができる空港を占領！

4 補給　移動前に忘れず補給・補充

ガソリン切れで思わず息をのむ、なんてことがないように、移動する前などには弾数や燃料を忘れずにチェックしておかなければならない。そのために、補給車を連れて移動。都市や空港で補給、補充をマメに行うことが必要となる。



◀補給車のまわりにあるユニットに補給することができる。



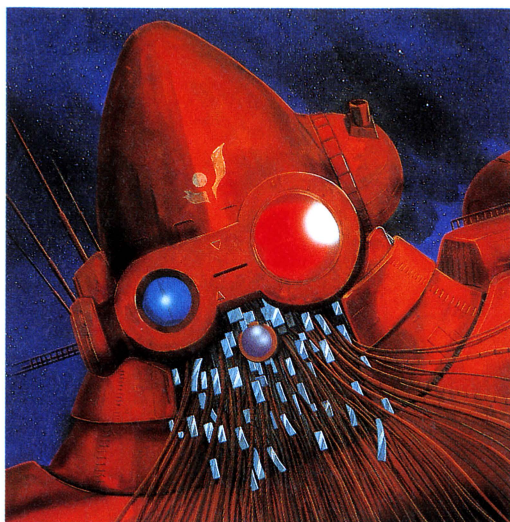
◀都市は収入も得られるたいせつな場所だ。

作戦を練ってプレイ開始!!



◀▲これはキャンペーンモード用のビジュアルシーン。いよいよ長い戦いが始まろうとしているのだ！

※画面は開発中のものです。



バベル



BABEL

レーザーソフト・日本テレネット／3月27日発売予定／6980円

物語の舞台が機械文明をもった社会という、ちょっと変わった世界に展開するRPGがこの『BABEL』。サイドカーつきのバイクにまたがって、剣だけでなく銃ももつ男ゼルの気ままな人生。でも悪だけは許せないっていう彼の正義感が、スリルと男くささに満ちあふれた物語をつくり、プレイヤーをその世界に引き込むのだ！

ここは夢と現実が交錯する世界

STORY

時空の歪みに生み出された「BABEL」

はるかな未来、科学文明はワープシステムを搭載した宇宙船アガメムノンを生み出した。だがアガメムノンは事故を起こし、その時発生した時空の歪みに別次元の世界を閉じ込めてしまう。この世界の文明は崩壊したが、乗組員たちはこの世界を次元の中で安定させることに全力をあげた。そして人々にその技術力をつたえたあと、みずから「調停者」と名のって神聖化し、姿を消した。それから何百年…。この世界がBABELなのだ。

そんな世界に住む若者、ゼル。いつものように相棒のアリサとバイクを乗り回していると、前方を走る車が何者かに襲われている。ゼルはこれを助けるが、そこにいたのはBABELの秘密を握る女性、セフィアだった…。

BABELは3つの大陸からできている

BABELは時空の歪みから発生した時震雲の壁におおわれていて、その壁にへだてられた3つの大陸、ベルダード・ウルディア・スカードからできているんだ。

ベルダード大陸

BABELの中心であり、この世界で最大の都市バルベルグのある大陸でもある。主人公ゼルたちもこの大陸に住んでいて、物語のメイン舞台。一番豊かな大陸でもあるけど、そのぶん領地争いが絶えないのだ。

ウルディア大陸

ベルダードの東側にある、砂の大陸。ここには調停者（アガメムノンの乗組員）たちの遺跡があって、そこから発掘される金属や機械による工業がさかん。大陸の地下には調停者の使った伝説の剣が眠るという噂もある。

スカード大陸

豊かな森と湖にめぐまれた緑の大陸で、ベルダードの西側にある。気候がいいので皇族たちの別荘や、BABELの宗教・ルーン教の教皇の家などがある。平和だけれどルーン教の宗派争いが年々激しくなっているのだ。



▲ここがベルダード大陸にある、帝都バルベルグだ。

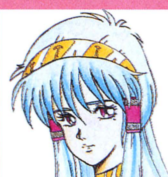
個性豊かなキャラクター

物語の世界が個性的なら、出てくるキャラクターもクセが強いぞ。その性格や行動の一端は、ビジュアルシーンでうかがい知ることもできる。メインはこれから紹介する5人だ。



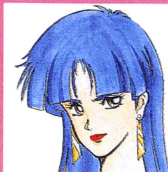
ゼル

主人公、18才。刀のほか、銃やライフルなども使いこなす。バイクを自由に乗りこなし、ゼロヨンは18秒台。



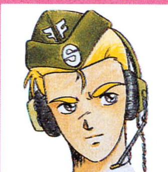
セフィア

ゼルに助けられてから、深く関わってくる17才の女の子。BABELの秘密の鍵を握るヒロインでもある。



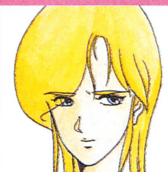
アリサ

ゼルの相棒。ゼルとともに子供のころから孤児院で育てられたので姉弟的存在だ。姉さん風を吹かす19才。



ヘス

ウルディアの軍人で戦車兵少尉。少々堅物な男だが、陰謀に巻き込まれて殺りくの道具としてあやつられる。



マティウ

ゼルの親友のマティウは皇帝の末っ子だ。おとなしい性格だが、剣をとらせたらゼルも顔負けなのだ。

©TELENET JAPAN 1992

オープニング(プロローグ)

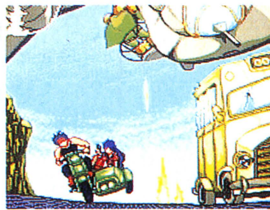
物語の序章にあたるオープニング。ゼルとセフィアの劇的な出会いが、興奮のビジュアルシーンで展開するぞ。セフィアはスラノの村で、ゼルの仲間に加わるのだ。それにしてもセフィアを襲ったのは何者なんだろう？

◆セフィアとの出会い

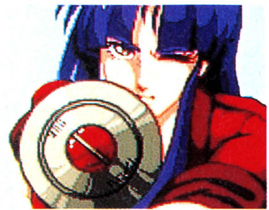
バイクに乗ったゼルとアリサの前方で、1台の車が飛行艇に襲われている。アリサは飛行艇にランチャーをぶっぱなし車を助けると、乗っていたのはセフィアだった。



◀狙われた車をスコープでのぞくと、1人の女性が…。



◀さっそく救出にむかうゼル&アリサだった。



◀アリサのランチャーの照準は飛行艇に向けられた！

◆スラノの村

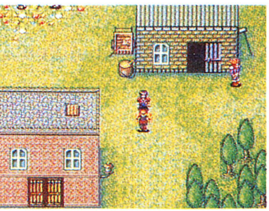
なんとか助かったセフィアは、孤児の病気を直す薬をバルベルグにとどける途中をねらわれた、と話す。そこでゼルは用心棒としてバルベルグまでつきそうことにした。



◀車の中にはすでに悪人が。最初の戦闘が始まる！



◀救出されたとき、セフィアは気を失っていた。



◀スラノは緑が深く美しい村。セフィアが仲間になる。

ゼルの冒険がいま始まった！

帝都バルベルグ

この都市はとてつもなく大きい。最初に訪れるD地区はゼルたちの住んでいるところでもあるが、何やら物騒な気配が…。

◆さらに追っ手が

ゼルとセフィアは、この帝都のD地区にきた。セフィアはまず薬をとどけに孤児院に向かう。しかし町に足を踏みいれたとたん、2人はルーン派の悪人どもに取り囲まれ、またしてもセフィアがねらわれた！

▼この後アリサがさっそうとあらわれ、悪人たちをけちらす。



▼中にはいろいろと忠告をくれるキャラがいる。話してみよう。



◆バルハラ

D地区にある酒場のバルハラは、ゼルたちのたまり場になっている。ここには話しかけるとアドバイスしてくれるキャラや、物語の進行役ロウなんかもいる。この先も、何かあったら駆けこんでみては？

◆武器を買う

BABELでは、武器は刀から銃砲までいろいろな種類のものがそろっている。特に銃砲は耳慣れないものがあるかもしれないけど、どんな武器か説明してくれるし、同時に武器の絵がみられるから安心だ。

▼武器などは店だけでなく、街にいる人から買えることもある。



本編・第1話に突入

これまでは物語の導入部で、本編に突入するこれからがホンバンだ。さっそくゼルの身の回りがあわただしくなってくる。

◆塔が焼けた

ゼルが最初に引き受けた仕事が、ニポリト火薬をザーラの町まで運ぶこと。だが町には受取り人がいない。バルベルグにもどると、エンイの塔が火事だ！



◀この塔の火事が、これからどう影響するか？

◆ゼルの"仕事"

塔の火災に巻き込まれて気絶したゼルは、気がついてから火事の原因などをアリサから知らされる。火薬をとどけに、再度ザーラの町へ向かうことにした。



◀無事ニポリト火薬をとどけると報酬がもらえる。

声優さん直筆サイン色紙プレゼント！

BABELの声優さんたちのサイン色紙を2名にプレゼント！ ハガキに住所・氏名・TEL・年齢・性別を書いて〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン編集部「BABEL色紙プレゼント」係まで送ってね。締切りは2月28日。(当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます)



今度はカードになって ▶ パチ夫くん 十番



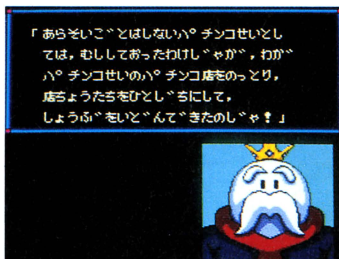
「パチ夫くん～幻の伝説～」から約1年。今度はHuカードでパチ夫くんが帰ってきた。これでCDロムロムを持っていなかった人も、新台で遊びたいという人も、思うぞんぶんパチンコできるわけだ。

今月は“十番勝負”にちなんで、10個のチェックポイント解説をすることにしたぞ！



その一 ストーリーはこんなところから始まる!!

今回のストーリーは…「ある日、パチ夫がパチンコ大王から呼び出された。このパチンコ星に挑戦状を送りつけてきたやつらがいる。悪の組織“出玉社会”という釘師の軍団だ。パチンコ星のパチンコ店をのっとり、店長たちを人質にして勝負をいどんできた…」というもの。



◀パチンコ大王から指令を受けたパチ夫くんは、パチンコ星の平和を守るため立ち上がる。



その二 もちろん新台もガンガン登場するぞ!!

全国のパチンコ店をにぎわしているあの台この台が、早くも登場。羽根ものなどの一般台も、15～16回まで継続するなど、現在のパチンコ台を意識した作りがうれしいね。ここではその一部を紹介するぞ。



◀ダービークロス＝タテ、ヨコに数字をそろえるフィーバー機。



◀メルヘンランド＝中の黄色い部分に入ると大当たりの一般台。



◀滝のぼり＝回るドラムに玉を磁石でつけてVに入れる一般台。



◀ロストワールド＝上の方に大当たりの扉があるフィーバー機。



◀バブルセブン＝数字のほかに色もそろえる型のフィーバー機。



その三 店にいる人たちから情報を聞き出そう!!

パチンコ店に入ったら、とりあえずパチンコをする前にほかのお客さんと話をすることも必要だよ。次の店に行くためにも情報をたくさん聞いておいたほうがトク。秘密の何かが聞き出せるかもしれないし。中にはぜんぜん関係ないことを言ってくるやつもいるけどね。

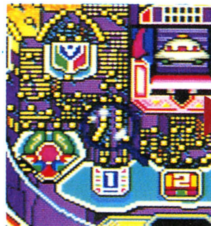


◀出玉社会のやつらにとじこめられてしまった人たち。助けられるのはパチ夫くんしかいないんだ。

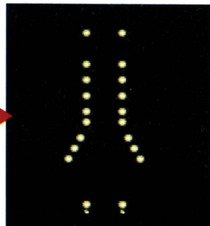


その四 釘を見られるようになったら一人前!!

パチンコといったら忘れちゃいけないのが釘。この釘の調整しだいで出玉率も変わってくるからね。あまり開きすぎていても玉がはじかれてしまうし、閉じていれば入らない。気になる部分はちゃんとチェックしておこう。



▲“釘を見る”コマンドを選ぶと虫メガネが出る。



▲見たい部分に合わせて釘を見よう。さあ、どうかな。



その五 規定台数を打ち止めにして次の店へ!!

各店舗の打止め規定台数は5台。これをクリアすると、お客さんたちを助け出して、次の店へ行けるってわけ。1台打止めにするたびに持ち玉も増える。出る台がすぐに見つかるといいね。





◀自宅から車に乗って、最初の店「パール会館」へ向かう。

ココナッツジャパン／3月13日発売／7900円



勝負

新装開店!!





出玉社会の悪の釘師9人衆と勝負!!

パチンコ店は9店舗。最後のボスに会うまで、パチ夫くんは各店舗にいる釘師9人衆とパチンコ勝負をすることになるんだ。この敵たちが調整した台を5台打止めにすれば勝ち。それにしても悪の組織"出玉社会"の親玉っていったい…。



◀店長やお客さんたちを早く助けてあげなくちゃ。



▲パチ夫くんが最初に勝負するのは、釘師9人衆のひとり"ミスターマッチョ"だ！



どこかで重要アイテムが手に入る!?

セレクトボタンを押すと、画面の下に現在の持ち玉、打止めした台数などが表示されるぞ。右はしにあるのがアイテム欄。いったいどんなものが手に入るかお楽しみ。店のお客さんたちから手がかりをつかむことができるかも。後半になってから、きっと役に立つ?



◀ちょっとやそっとでは手に入らないアイテム。どこで手に入って、どんな効果があるのか…。



カウンターの女の子からパスワードを聞く

コンティニューは、パスワード方式。カウンターに行ってカウンターレディに話しかけるとパスワードが聞けるぞ。1台打止めにするごとにパスワードをひかえておいたほうがよさそう。各パチンコ店によって女の子も違うから、それもお楽しみ。



◀カウンターでパスワードが聞ける。文字数は、ちょうど20文字だからラクチンだね。



あの専用コントローラーも別売りで発売

CD-ROM版「パチ夫くん〜幻の伝説〜」のときは、ソフトと同パッケージになっていた専用コントローラーが、5800円で別売りされる。もちろん前の専用コントローラーも使えるし、パッドでも遊べる。持っていない人はソフトといっしょに買って本物の雰囲気を味わおう。



◀実際の電動ハンドルと使用感は同じ。方向キーやボタンもちゃんとついているからとても便利。



美人店長も(?)おすすめだよ!!

じゃじゃじゃじゃ〜ん!! お待たせしました。この春、ココナッツからお送りするゲームは、Hu-カードで初登場の『パチ夫くん／十番勝負』で〜す。パチ夫ファンの皆様には大変おまたせ致しました。"パチンココントローラー"も同時発売するよ！

昨年4月に発売した『パチ夫くん幻の伝説』と同様、お家がパチンコ屋さんに大変身すること間違いなし!!

なんといっても、パチ夫くんの1番の売りは、豊富な台のバリエーションですね〜。新台がたくさん揃っていて、どれにしようか迷ってしまうかも…。

ココナッツ・ジャパンでは、パチンコだけでなく、テーブルゲームの『カラーウォーズ』、『幻の伝説 2』などなど…面白いゲームを企画思案中です。乞うご期待!!

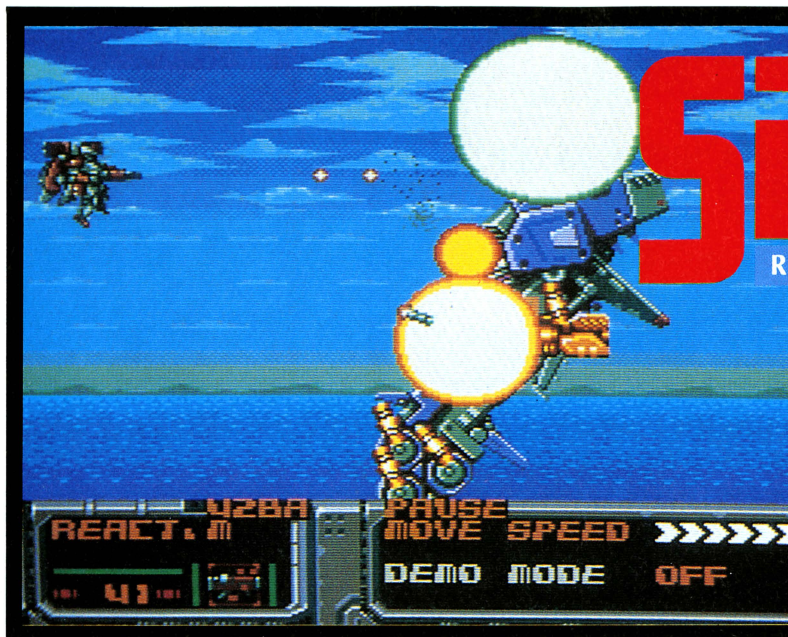
さらに、我が社では可愛い"パチ夫くん"のグッズを企画思案中です。こちらも期待して待っててね!!



●ココナッツジャパンさんの広報を担当している、田村麻里さん。パチ夫くんほかの宣伝に大忙しの毎日。



©1992 COCONUTS



スプリガン マーク2 リ・テラフォーム・プロジェクト

SPRIGGAN mark2
Re Terraform Project

ナグザット／3月下旬発売予定／価格未定 

前作とはうって変わって、横スクロールになった期待のシューティングゲーム。ゲームと同時進行するかなりハードなストーリーや、魅惑のメカデザインで早くも期待沸騰!! もち、肝心のシューティングシーンもかなりイイ仕上がりだ！ 今月は、各ステージについてどーんと紹介していくぜ!!

天暦92年、かつてない戦いが始まる。

スプリガンの舞台になるのは、近未来の火星。火星で発見された古代文明遺跡の像を参考に作られたA国軍の最新鋭A・A、「スプリガン」をめぐって地球と火星の激しい戦いを描く…ってのがおおまかなストーリー。こんなカッコイイストーリーがゲーム中、メッセージや画面の変化などで楽しめるのだ。もちろんビジュアルシーンもかなりスゴイ。下手なアニメ作品なんて目じゃないスゴさだ。シューティングシーンも難易度設定がついているから、マニアから初心者まで楽しめちゃうよ!!。



◀なかなかイイ感じのグラフィックでしょ。設定なども細かいのだ。



STAGE1 火星表面 SPRIGGAN

赤茶けた大地の星。そこから長い戦いが始まる…。

新型A・Aスプリガンの重力下テストのため、火星までやってきたA国軍のA・Aパイロット「グレッグ」。旅も無事に終わり、いよいよ火星に着くというとき突然謎の軍隊に攻撃を受ける。わけも分からず出撃するグレッグたち。しかし、それは敵の罠だった…。

最初のステージだけあって、練習みたいなもん。出てくる敵もたいした奴はいないので、すいすいっと進んじゃおう。



◀ここでは自機の武器セレクトや、Ⅰボタンでできる自機の方向の切り替えなどを練習しておこう。弾数制限のある武器もあるぞ。



▶時には味方の戦艦が援護してくれたりする。おっと、自機はダメージ制だ。常に残りシールドには気をつけよう。時間で回復するぞ。



◀こいつは中ボス。弱っちいから、あっというまにやっつけちまえ!!

▶グレッグの乗る航宙艦「ブッシュ」。帰還しようとしたその時、異変が!!

BOSS スプリガン



同じ部隊の仲間のはずのマービィたちがスプリガンを撃った！ 一体なぜなんだ!!

STAGE 2 宇宙空間 SPRIGGAN

敗走するグレッグたちに、奴らは再び襲いかかる!!

火星は地球にたいして独立宣言を行った。それをみとめない地球側と火星軍の戦いは激化。火星を脱出したグレッグたちも否応なしに戦いに巻き込まれていく…。



◀火星軍の追撃をふりきり、なんとか脱出したいグレッグたち。しかし、敵の攻撃の激しさの前に、グレッグたちは窮地に追い込まれる。



◀敵大型航宙艦がグレッグに迫る。ここは、味方の航宙艦にまかせたほうがいいようだ。



◀この面くらいから、敵の攻撃も激しくなる。上手に武器を使いわけて戦おう。また、ときおり出てくる味方のA・Aなども盾がわりに使うと楽かも。

BOSS ラグナブル



月面で試作的に作られていた超大型A・A、ラグナブル。その圧倒的なパワーに苦戦するだろう。パイロットは元味方のジャーバス。

STAGE 3 月面 SPRIGGAN

静寂の星、月。ここだけは奴らに渡せない!!

圧倒的な軍事力を誇る火星軍は、ついに月にまで侵略を開始する。なんとしても月は防衛しなければ!! しかし、そのあまりに圧倒的な戦力差にグレッグたちは苦戦する…。



◀なんとしても敵の月侵略だけは阻止せねば！ しかし、敵は新型A・Aまで投入、その戦力差はあまりに圧倒的だった。



◀グレッグの仲間たちも次々とやられていく…。このままでは、全滅も時間の問題だ。なんとかしなければ!!



▶ついにグレッグも被弾。その時、月基地から新型A・Aが射出される。グレッグはその機体に乗り換え、九死に一生を得る。

BOSS 強襲揚陸艦



火星軍の強襲揚陸艦が、スプリガンマーク2に乗ったグレッグの前に立ちふさがる。こんな奴、マーク2なら楽勝だぜ!!

後半ステージも大紹介!

グレッグたちは奮戦するも、月は火星軍の手に落ちてしまう。この戦いは、この後どうなるのか？ 軽く紹介していくぞ。





▲グレッグの相棒、コンロッドも戦いの中、その命を失う…。

▶大気圏突入中、敵航宙艦と接触！ タイムリミット内に叩け！



◀美しい背景の中、激しい戦いが繰り広げられる。

▼日本が戦場になる！ ここでもまた、戦いは悲しみしか生み出しはしなかった。

※画面は開発中のものです。

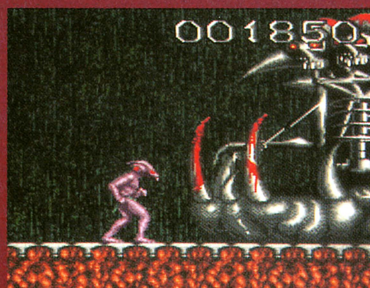
Ⓒ1992 naxat soft
ⒸCOMPILE

闇

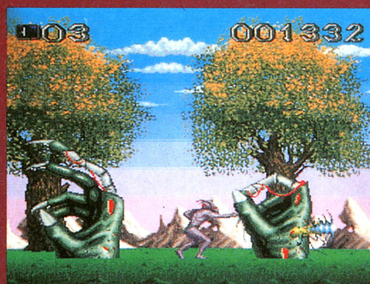
夢を見た…、獣になった

君は、夜ふと目を覚ましたときに、なんとも言えない不安に襲われることはないだろうか？　形のない不安。自分が自分ではなくなってしまうような、不安。そんな悪夢の世界、そんな影の世界、それがビーストの世界だ。理性もなく、秩序もなく、法もない闇の世界。主人公ディーノは、あるときそんな世界に足を踏み入れてしまう。それもおぞましき獣の姿となって…。

なぜだ!!　なぜこんなことに!?　ディーノは人間の姿に戻るため、旅を始める。その行く手には、ただただ闇が広がる…。君も、そんな悪夢の世界を旅してはみないか？　そこは、君自身の悪夢の世界。そこは、君自身の生まれた、故郷…。



◀巨大なボスキャラがディーノを待ち受ける。戦うには武器が必要だ。



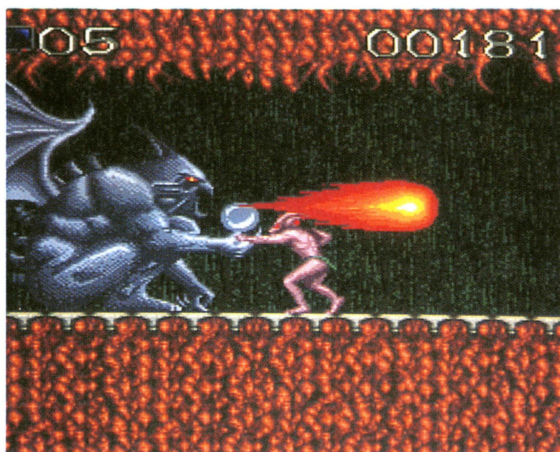
◀突然地中から手が！　そのおぞましい形はまさに悪夢のようだ。

SHADOW OF THE BEAST シャドー・オブ・ザ・ビースト［魔性の掟］

海外傑作AC



◀空には不気味な化物が飛ぶ。ここは、一体どんな世界なのか？　それすらも分からない。





▲数々の危険なトラップもディーノの行く手に待ち受ける。それらの多くはディーノの体力を奪う危険なものばかりだ。十二分に気をつけて進もう。少しずつ進んで行くのも、いい方法だ。もちろん場所を覚えるのも大切。

獣

それは、夢ではない。

夢を。影の世界の夢を…

殺

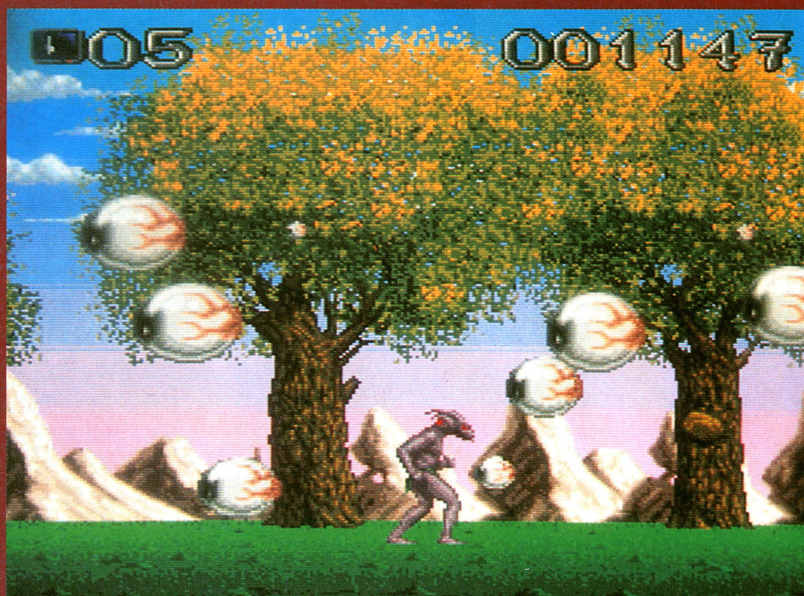
OF THE

・ザ・ビースト

ビクター音産／3月19日発売／7200円




Tついに登場!!



◀美しく、幻想的な世界。しかし、そこに待ち受けるのは恐ろしい化物に、罠。そして、ディーノをこんな姿にした宿敵、ビースト。



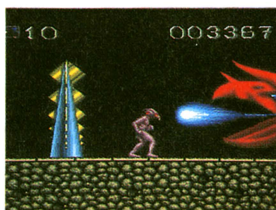
◀暗い迷宮の中には、不気味な化物に、恐ろしい罠。君のテクニックで切り抜けていこう。



◀ふと足元をみると、そこには罠がぽっかりと口をあける。一瞬の油断は、この世界では死につながる。



◀ディーノの死。この世界ではたびたびこの画面を見るだろう。



◀恐ろしい化物たちとの戦いに、ディーノは、君は勝ち抜くことが出来るか!?

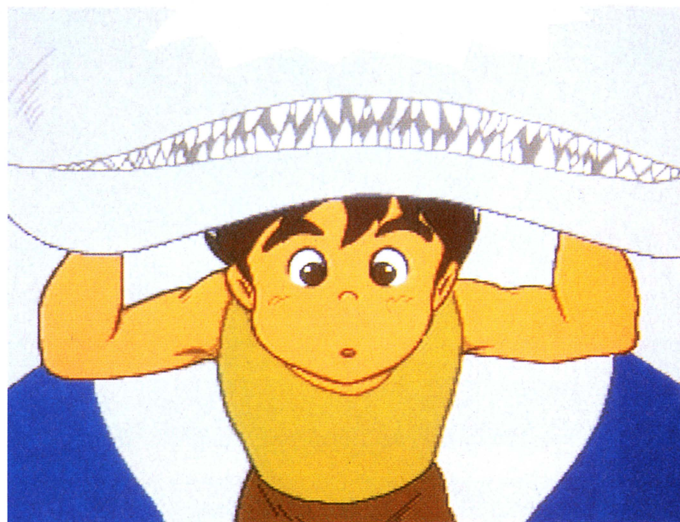
シャドー・オブ・ザ・ビーストの世界を少しは分かってくれただろうか？この恐ろしい世界は今、君の挑戦を待っているのだ。

妖

それこそが、現実だ

TM& ©1992 PSYGNOSIS LIMITED. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

未来少年コナン



RIOT・日本テレネット／2月28日発売予定／7200円



さあ『未来少年コナン』の発売も、いよいよ間近に迫ってきたぞ。日本アニメーション界が誇る名作「コナン」のゲームを一刻も早く手に入れたい人はもうしばらくの辛抱だ。今回は、今までのおさらいとゲームの中盤から後半にかけてのステージ紹介をするぞ。

コナンの前には敵はいないのだ！

それではコナンのゲームシステムをおさらいしていこう。

コナンはストーリーを重視したアクションゲームだ。重要な人物との会話シーンでは単にメッセージが現れるだけでなく、声優さんの声で会話が進んでいくのだ。もちろん声を当てている声優さんは放送当時のオリジナルキャストのままだから、聞きごたえがあるぞ。



▲これが会話のシーンだ。声に合わせてアニメーションするのがなかなかグー。

アクションシーンも単なる横スクロールじゃない。ステージ1こそルートは単純だけど、先のステージに行けば行くほど、迷路のような複雑さになってくるのだ。はっきりいって一筋縄ではいかないぞ。

さらにコナンの豊富なアクションも、見る楽しみを増やしてくれる。ホント、見てるだけでも楽しいんだから。



▲ほら、こんなにたくさんの入口がある。これじゃ迷っちゃうよなー。

これまでの展開

それじゃ、ステージ1と2の展開を軽くおさらいしてみよう。

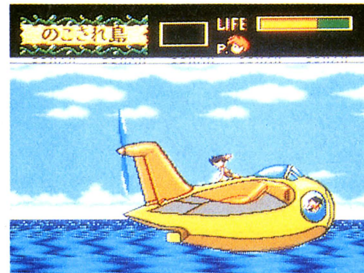
ラナが流れ着いた残され島に、モンスリー率いるインダストリア兵がやって来た！　おじいはモンスリーとの激しい格闘の末重傷を負い、あげくに隠れていたラナまでさらわれてしまう。コナンは単身飛行艇ファルコに挑むがラナを連れ去られてしまう。

おじいの死により残され島を旅立ったコナンはプラスチック島でジムシーやダイス船長と知り合いインダストリアへと向かう。迷路のようなインダストリアの地下水路を抜け、塔の中に幽閉されていたラナを助け出すコナン。塔の窓から地上目がけて飛び降り、どうにかレプカの魔の手から逃れられたように見えた。ところがコナンとラナの行動を察知し、先回りしたレプカにより二人とも捕らえられてしまった。



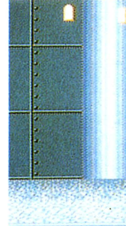
▶ジムシーと意気投合してしまったぞ。

▼ラナはさらわれ、おじいは重傷を負ってしまった。

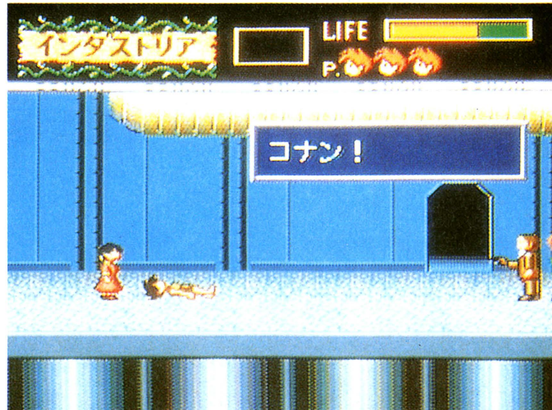


▼麻酔銃とはいえさすがのコナンもグッタリーネだ。

◀ファルコの翼の上で飛び回るコナン。おっとっと、あぶねーな。



▼塔の窓から飛び降りるコナンとラナ。見よ、この痛そうな姿を。普通死ぬぞ。



©NIPPON ANIMATION CO.LTD.1978 ©TELENET JAPAN 1992

STAGE 3

ラオ博士

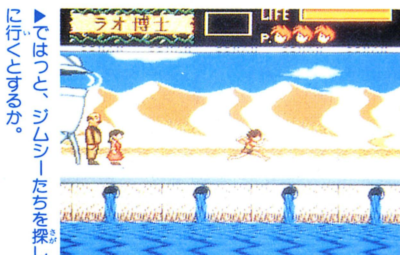
さて、ステージ3はインダストリアの混乱に乗じてコナンとラナが脱出、遭難したところから始まる。ふたりが流れ着いたのはパッチが指揮するサルベージ船。ここでラナはようやくおじいさん、つまりラオ博士と再会できたのだ。フライングマシンの修理のため一度インダストリアへと戻らなければならない。捕らわれのジムシー、ダイスを救出しラナと合流するのだ。ハイハーバーに着き、安心するひまもなくガンボートがやって来るのだ。



▲海で遭難したコナンたちはどうやら誰かに助けられたらしいぞ。



▲ラナのおじいさん、ラオ博士との感動の再会だ。



▶ではっと、ジムシーたちを探しに行くとするか。

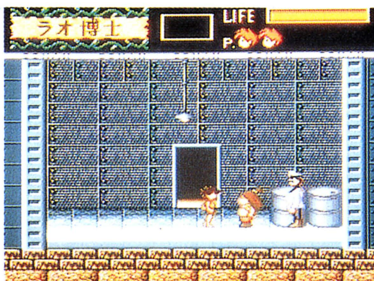


◀ハイハーバーへと来るとラオ博士はインダストリアへ戻ってしまう。

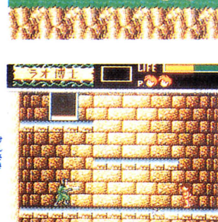
▼おい、ジムシー。何してんだ。え、ガンボートが来たって!?



▲インダストリアの町の中は、機械じかけのトラップや落ちる床でいっぱいだ。



◀おお、牢屋の中にジムシーとダイスを発見。



▶一見先にいけないようだが実はある仕掛けが。



STAGE 4

ハイハーバー

ステージ4はインダストリア兵がハイハーバーに上陸してくるところから始まるぞ。あたりにはインダストリア兵がうようよしている。このままではラナがあぶない。ラナのいる麦畑へ行こう。間一髪ラナを助け出したのだが突然の爆風で気を失うコナン。ラナはガンボートへと連れ去られてしまうのだった。ガルおじさんに助けられ九死に一生を得たコナンはガンボートに侵入する。複雑な構造の船の中を走り回ってラナを助け出すんだ。

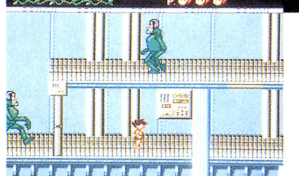


▶ああ、ラナがさらわれてしまう!! でも、なす術ナシ。チックショー。

▼ラナだ。こんなところに閉じ込められていたんだね。カワイソウに。

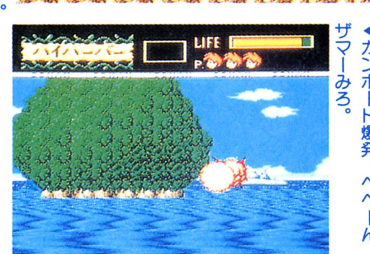
◀うおー。インダストリア兵がわらわらと出てくるぞー。こりゃたまらん。



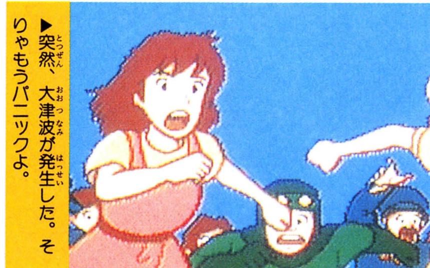


▲ガンボートの中は、けっこう複雑な構造になっているのだ。





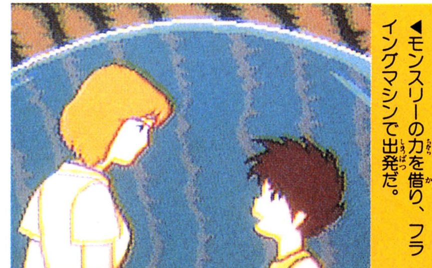
◀ガンボート爆発。へへーん、ザマーみろ。



▶突然、大津波が発生した。そりゃもうパニックよ。

再びインダストリアへ

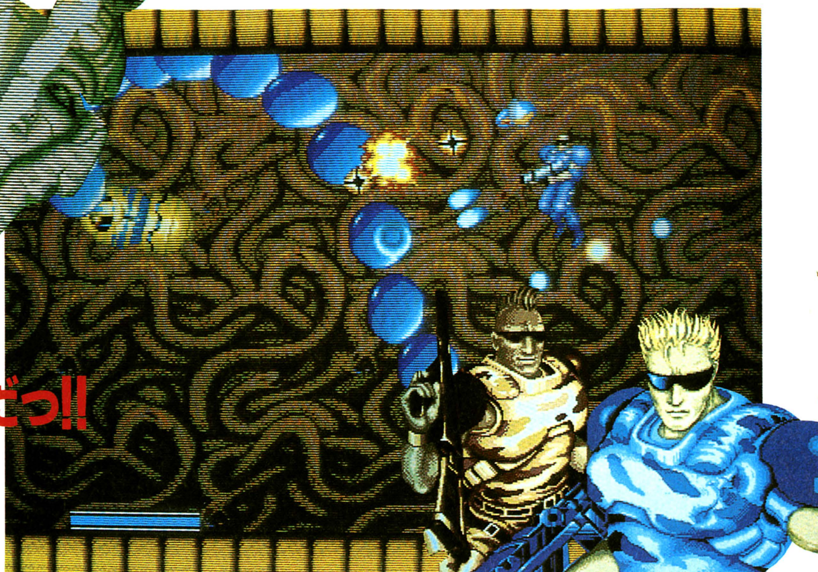
炎上するガンボートに大津波が襲いかかる。コナンたちはどうにかハイハーバーを守ることができたのだ。しかし、この津波はただゴトではない。インダストリアにいるラオ博士に知らせなくては！ モンスリーを仲間に迎えたコナンたちは、再びフライングマシンでインダストリアへと出発する。さあ、ストーリーもいよいよクライマックスに突入だ！



◀モンスリーの力を借り、フライングマシンで出発だ。







NECアベニュー／3月発売予定／7980円

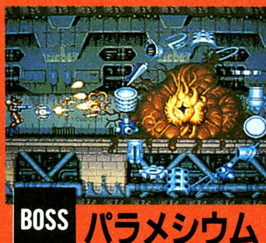
ポン!!こいつぁ大鼓判の移植度だっ!!

お待たせの『フォゴットンワールド』が、ついに完成したぞっ!! 2P同時モードが割愛されたのは残念だけど、それ以外はグラフィックといい動きといい、アーケードそっくり。超二重丸の移植度なのだ。今月は、最終ラウンドの手前、8面までを一気に紹介だ！

ROUND8まで一気に大紹介でぇ!!

ROUND 1

廃墟と化した都市でバトル開始。前後から敵が出るものの、どれも耐久力が低く、移動スペースも十分広い。サテライトの回し方を練習するくらいのつもりで、進んでいこう。

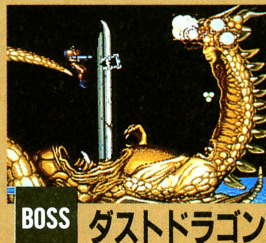


BOSS パラメシウム

◀中央の核が弱点。周囲を回るゴミを時おり飛ばしてくるので、サテライトで前方を守って戦え。

ROUND 2

ラウンド1に引き続き横スクロール。難易度自体は、それほど変わらない。だが、中盤、水中から連続して飛び出す巨大なヘビには要注意、引きこまれると、どんどん体力を奪われてしまう。



BOSS ダストドラゴン

◀炎、尻尾、腹の骨など攻撃法は多彩。心臓が弱点だが、他のパーツを破壊しても得点になる。

ROUND 3

横→斜め→横→縦とスクロール方向がくるくる変わる。特に序盤の斜めスクロール地帯は、かなりの難門、バラバラと弾がくるので、先手必勝で砲台をつぶせ。サテライトで防御することも大切。



BOSS 武神

◀左右から巨大な拳を振りまわす。肩のつけ根から腕を落とした後は、顔めがけて攻撃だ!!

ROUND 4

ラウンド4は多少アーケードと違う。分岐点でどちらのルートを選んでも、ボス・メスケテトのいるエリアへ着くことになる。壁画の攻撃。巨大な顔（ビッグガーン）の攻撃に気をつけよう。



BOSS メスケテト

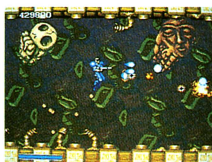
◀顔が弱点だが、玉状になった時以外は効果なし。また、入口を閉じるので開いた瞬間を狙え。

ROUND 5

壁顔の道を行くか、レーザーの海を渡るか!?



ラウンド4に続き、ここでも序盤、分岐点がある。楽に進みたいなら上。巨大な壁顔が次々現れるが、バウンドを装備すれば恐くない。下のルートはレーザーの海。ムズい分、ゼニーが稼げるのだ。ザコはMCで粉砕し、レーザー砲台を狙い撃て!!



◀上ルート。でかい顔がいっぱい。でも、派手な割には簡単なんだ。

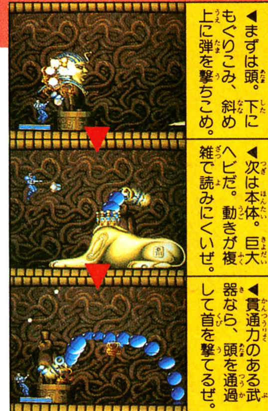


▶下ルート。こういうザコは、MCで倒してしまえ!!



BOSS スフィンクス

頭と胴体が分離する。頭の方は、下方の赤い核が弱点。倒すと今度は、胴体の方から巨大なヘビが現れる。こっちは首が弱点だが、固い頭で守っているのだ。



◀まずは頭。下にもぐりこみ、斜め上に弾を撃ちこめ。

◀次は本体。巨大ヘビだ。動きが複雑で読みにくいぜ。

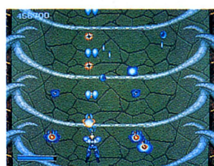
◀貫通力のある武器なら、頭を通過して首を撃てるぜ。

©1992 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.

ROUND 6 ちょっと短めの縦スクロール面だ



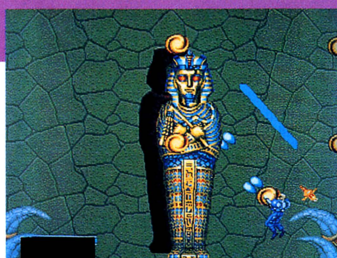
ここは縦スクロールだけのラウンド。他の面と較べるとマップが短いのが特徴だ。登場する敵もそれほど怖くない。高速で落下してきて撃つと分裂するが、ショットパワーを十分上げとけば問題ないだろう。厳しい次ラウンド以降のために、息ぬきといこう。



▲無理に全部倒そうとしなければ、やられることはないはず。

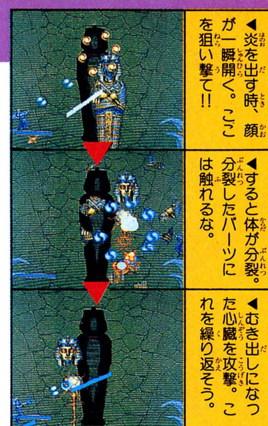


▲短くてもちゃんとSHOPはある。パワーアップも忘れずに。



BOSS ファラオ

ラウンドの簡単さの割には、ボスはちょっとクセ者かな。倒す手順が面倒なのだ。顔が開いたらそこを攻撃。すると体が分裂するので、その時現れる心臓部を撃つのだ。



▲炎を出す時、顔が一瞬開く。ここを狙い撃て!!

▲すると体が分裂。分裂したパーツには触れるな。

▲むき出しになった心臓を攻撃。これを繰り返そう。

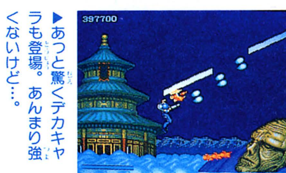
ROUND 7 いよいよ舞台は天空界へと進む



ダストワールド、ピラミッドワールドをぬけ、いよいよ天空界へとエリアが進む。これまでとはまったく違う美しいグラフィック。だが、ここに巣喰う敵は強力だ。四方八方、あらゆる方向から現れ、やたらと弾を吐く。ここでもMCの使い方が重要だぞ。



▲この面には隠しアイテムも多い。いろんな場所を撃ってみよう。

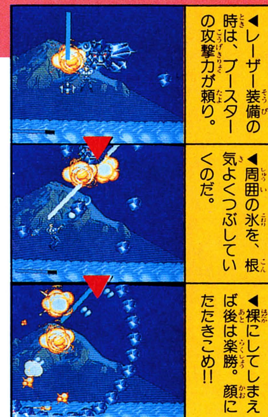


▲あっと驚くデカキャラも登場。あんまり強くないけど…。



BOSS アイスマン

マイキャラに向けて氷を飛び散らせてくる強敵。周囲の氷をまず破壊し、続いて本体である顔を攻撃だ。ただし、レーザー兵器はうけつけないので装備に気をつけて。



▲レーザー装備の時は、ブースターの攻撃力が頼り。

▲周囲の氷を、根気よくつぶしていくのだ。

▲裸にしてしまえば後は楽勝。顔にたたきこめ!!

ROUND 8 天帝バイオスへ通じるバベルの塔へ!!



戦いもクライマックス。悪の根源、天帝バイオスの玉座へと続く"バベルの塔"があるのが、このラウンド8だ。ここまでくると敵の弾数がハンパじゃない。MCの使い方とサテライトによる自在の防御。このふたつができるかどうかがポイントだろう。



▲砲台は超固い。だけど、画面下の指令塔を壊すと全滅するのだ。

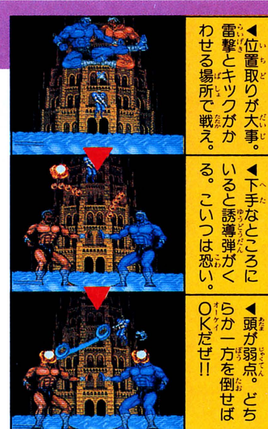


▲後半は上下に巨像が並ぶ。炎を吐く口が開いた時なら壊せるぞ。



BOSS 風神・雷神

ラウンドラストにそびえ立つバベルの塔。その番人が風神と雷神だ。クンフー技や雷撃など、2体同時で攻撃してくる。体がデカイので、逃げ場を見極めるのが大事だぞ。



▲位置取りが大事。雷撃とキックがかわせる場所で戦え。

▲下手なところにいると誘導弾がくる。こいつは恐い。

▲頭が弱点。どちらか一方を倒せばOKだぜ!!

アベニューパッドだと操作もラクチン ちゅう訳でセット販売になったんだ!!

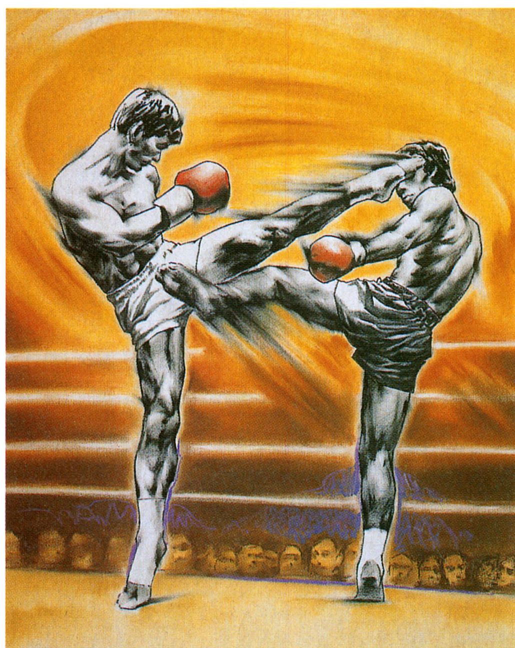
特殊な専用きょう体を使っていたアーケード版。PC版ではⅠ、Ⅱボタンに加え、ランボタンでマイキャラを操作することになる。それは大変、というわけで、"アベニューパッド"とセット販売になった。単体で買うより、約千円分お得なんだって。



Ⅲボタン ランボタンのかわり。自機とサテライトを左方向に回転させることができるぞ。

Ⅱボタン ショットボタンとなる。押し続ければ連射もOK(通常パッドを使っても同じ)。

Ⅰボタン 自機とサテライトを右方向に回転させる。



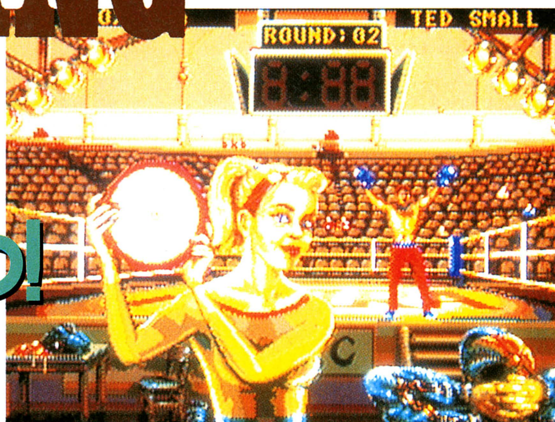
The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

この冬、一番ホットなスポーツといわれている（えっ!?）格闘技。見てるだけでも興奮モノの格闘技の中から、プロレスの異種格闘技戦でおなじみのキックボクシングのゲームが登場だ。アメリカ生まれのスポーツゲームだからリアルさはバツグン。格闘技ファンのヒトならば絶対に燃えることマチガイなしのこのゲームを紹介するぞ。

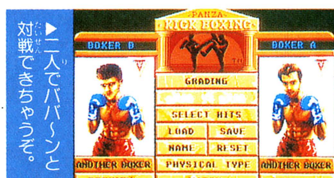
マイクロワールド／
3月中旬発売予定／
価格未定



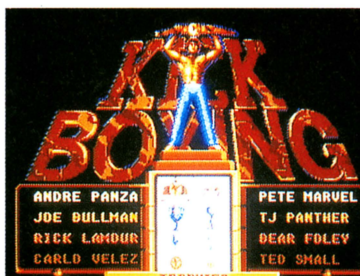


キックの魅力が爆発だっ!

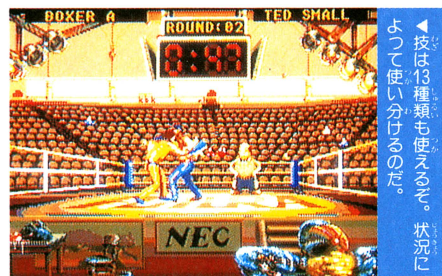
スーパーCD・ROM²対応ソフトとして登場するこのゲームは、タイトル通りキックボクシングの試合を楽しむスポーツゲーム。リアルなキャラクターとその動きは見ているだけでも楽しめる。キャラクターが使える技の数も豊富なんだ。8つの技の組み合わせパターンがあるから自分の好みのボクシングスタイルを選び出すことができるぞ。また、キャラクターは試合やトレーニングによって成長させることができる。高いランキングの相手と戦うにはそれなりの強さとランキングが必要なのだ。本格的な格闘ゲームで遊びたいヒトは、このゲームを待っててくれよ！



▶二人でババ～ンと対戦できちゃうぞ。



◀対戦者は8人。実力に合った選手との試合で経験を積むのだ。



◀技は13種類も使えるぞ。状況によって使い分けるのだ。

やさしい実技解説

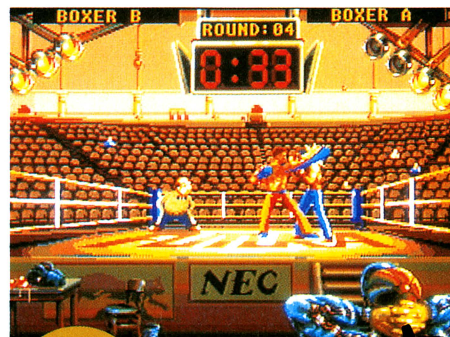
ではここで、実際にプレイした時の技を見てもらおう。この技はバックブロー、いわゆる裏拳というヤツだ。このようにキャラクターの動きは細かくてリアルなのだ！



1 ふみ込み



2 クルッと回転



3 クリーンヒット!

©LORICIEL

THE DAVIS CUP Tennis

ザ・デビスカップテニス

マイクロワールド
3月下旬発売予定
価格未定





超リアルなテニスゲーム、ここに登場!

海外のスポーツゲームのレベルの高さはサスガだね。この『ザ・デビスカップテニス』も、やっぱり海外からの移植作なのだ。

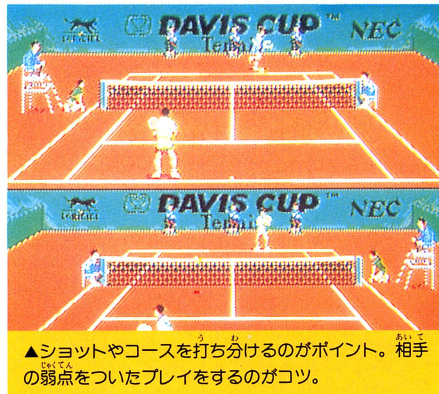
リアルなキャラクターと、独特な視点から見た画面は、なんだかとっても新鮮だね。

それに注目は、プレイヤーのパラメータを設定できること。自分好みのスーパースターを作りあげて、世界制覇だ！

デビスカップを制する者は世界を制するのだ

デビスカップって聞いたことあるかな?去年の年末にニュースや新聞をにぎわした「デ杯」というのがそれだ。この大会は世界最強を決定する、テニスの国別対抗戦なのだ。その優勝国に与えられるカップがデビスカップと呼ばれているのだ。91年の結果は往年の名選手、ヤニック・ノア監督が率いるフランスチームが優勝して、スッゴイ盛り上がったんだぞ。

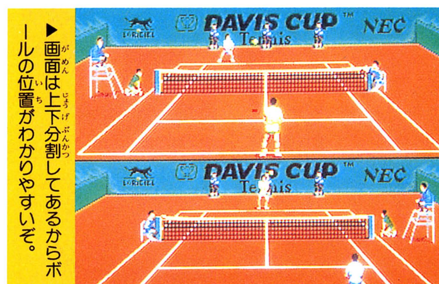
さて、この『ザ・デビスカップテニス』は、タイトルにもなっているデ杯を本物同様に戦うことができるのだ。その他の世界のビッグゲームも、家にいながら味わえてしまうぞ。世界のトップランキング選手32人を相手にトーナメントを戦えるんだから燃えるよね。4人まで同時にプレイできるから、友だち同士でリーグ戦をやってもおもしろいかもしれないね。



▲ショットやコースを打ち分けるのがポイント。相手の弱点をついたプレイをするのがコツ。



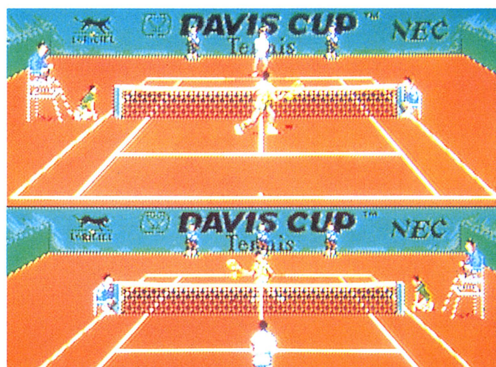
▲デ杯で勝ち残るにはかなりのテクニックが必要になるぞ。パートナー選びも慎重にしなきゃ。



▶画面は上下分割してあるからボールの位置がわかりやすいぞ。



◀キャラクターを作って他の選手に挑戦するのだ。





▶モードもこんなにたくさんあるぞ。まずは練習あるのみ。

ではゲームのことについて簡単に説明していこう。ゲーム画面は写真を見てもらえばわかるように上下分割された3D。ナナメ見下ろしタイプに見慣れている人にとっては新鮮でおもしろいのだ。キャラクターは選手を選ぶのではなく、自分のキャラは自分で作るのだ。これなら好みのセッティングもできるし、最初の条件はみんな一緒だから純粋にテクニックだけで勝負できるぞ。ボールの打ち分けもそんなに細かいテクニックは必要なし。これなら長く楽しめそうだ。

©LORICIEL





UPL／2月28日発売予定／7200円



いざ行かん！かわいい姫のいるあの国へ……！



◀"満貫"以上であがれば、お姫様たちの楽しいミニ劇も見られるよ。

UPLさんの新作「麻雀覇王伝カイザーズクエスト」は、対戦麻雀以外にアドベンチャー方式で物語も楽しめる"国盗りモード"つき。すごろくのようなマップ上にいる敵と麻雀で対戦しながら、城をめざしていく。城にいる王様と戦って勝つと、国を盗ったことになるんだ。こうして、どんどん領土を広げていく。国は全部で16か国。ゲーム中にはいろいろなアクシデントやイベントも用意されているぞ。

国盗りモードの流れ



旗揚げ国決定！
ドゥイツ、アィラブ、ジパングの3国の中から1国を選んでスタート。



王様と勝負だ！
最初は王様と対戦。勝ったらお姫様といっしょに冒険していけるぞ。



他国へ攻め込め
うまく占領したら、隣接する国のうちから選んでせめこんでいこう。



城をめざそう！
城までの道は長い。せめこむ方向によってルートが変わってくるんだ。



領土を拡大だ！
王様を倒して貢物をもらい、どんどん領土を拡大していこう。

気になるお姫様は？

16か国のうち5か国には、お城にお姫様がいて、王様に勝つとお姫様がお妃になっていっしょに冒険してくれる。その後、負けるとお姫様が脱ぎ、規定以上脱ぐとゲームオーバー。



▼性格はちょっときついかも。アィラブ国のファティマ姫。

▲ドゥイツ国にいるお姫様はエリザベート姫。いちばんお姫様らしい!?



▼着物姿でおしとやかに現れる、ジパング国のしずか姫。ジパング国も最初に行ける国だよ。

▲まだまだ子どもっぽいのが、ブリトン国にいるマーガレット姫。

◀こんな悩ましげなポーズで脱いでいってくれるんだ。これはノルウェイン国のクリスティナ姫。

イベントもいっぱい!!

ある場所で点棒が回復できたり、ショップでアイテムを買ったりすることもできるぞ。国のマップから全体マップにもどったとき、次のようなイベントが起こることがある。



▶魔物と対戦して負けると、占領した国を奪われてしまったりする。



◀いきなりのアクシデント。総石高に応じて毎月入ってくる税収（点棒）が半分になってしまう。

▶"ききん"とは逆に、税収が2倍に増える。点棒をたくさん持って、他の国にせめていこう。

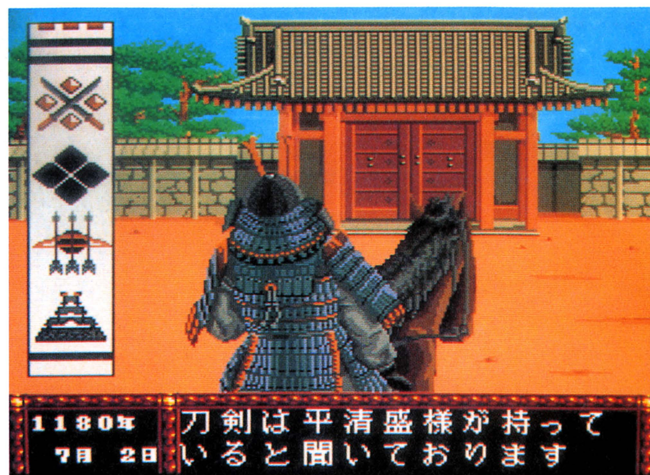
©UPL COMPANY LIMITED

Rising Sun
ライジングサン

ビクター音産／3月中旬発売予定／7800円



リアルタイム制を導入した、異色シミュレーション。いよいよ発売が迫ってきた。美しいビジュアルや、ドラマティックなストーリーが魅力的なこのゲームで、君も戦国時代の気分を味わってみないか？



ゲームを進めるための、3つのポイントを紹介!

その1 マップ画面の進め方

ゲームはほとんどこのマップ画面で進行していく。また、各地で起きる出来事なども画面下のメッセージ欄に表示される。ゲームがスタートしたら、とりあえず全ての兵を城の中に入れてあげよう。城の中にいれば兵（部隊）の兵力が回復する。あとは他国の偵察。弱そうな国（城）を見つけたら、そこに攻めこんじゃえ～!!



◀これがスタートした状態。兵は全て城の外につったっているでしょ。城の中に入れてあげよう。



▶まずまず順調に進んでいる。兵が少ないときは、自軍の城の防御が大変だ。特に港の近くは要注意!!



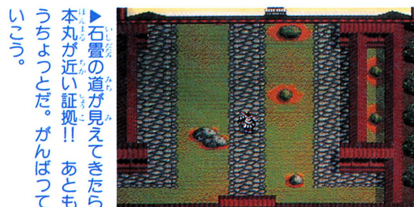
▲なんて言ってるそばから、いきなり城を盗られてしまった!! ほんと、港は要注意。

その2 城攻めアクション

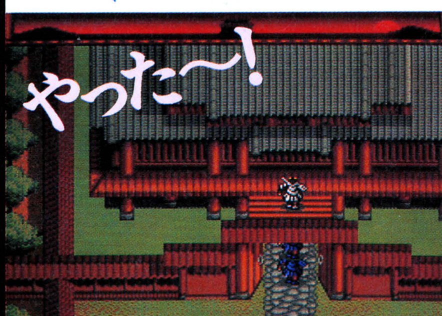
自分の領土を増やしていくのには相手の城を攻め落さなければいけない。これ、当り前。問題はこの城攻めがアクションゲームになっていることだ。2Dの城の中を、制限時間内に本丸にたどりつけばイイんだけど、これがなれないうちは難しい。とにかく何度も挑戦して、城のマップを覚えちゃうのが必勝法かな？



◀城攻めスタート。上にある太陽が沈むまでに、本丸にたどりつかないと城攻めは失敗になる。



▶石畳の道が見えてきたら、本丸が近い証拠!! あともうちょっとだ。がんばっていこう。



▲なんとか城攻めに成功。タイムリミットぎりぎりだった。これでこの城は君のもの。

その3 敵兵との戦闘シーン

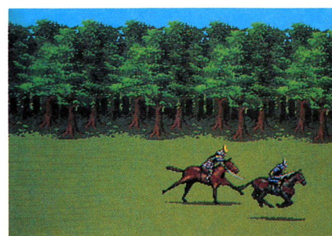
シミュレーションをやるとき、決して避けて通れないもの。それが戦闘だ。このゲームでも城から城への移動途中、敵と接触すると戦闘シーンになる。通りすぎることや、相手の武将を仲間にひきいれることなども出来るけど、成功率は低い。いさぎ良く戦おう！ 戦闘シーンのコツは、相手の力と自分の力を冷静に判断すること。あたりまえだけど、大切なことだ。なんとか敵に勝てば、敵武将を討ち取る馬追いアクションになる。



◀がっぷり四つに組み合った。一度コマンドをだせば、後は見てるだけでいい。



▶やばいっ、と思ったら、撤退などの命令をだすいさぎよさも大切。



◀馬追いアクション。なれるまではけっこう大変!! 敵を逃がすなよ。

©1992 NEC TECHNOLOGIES, INC. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

全CD・ROM²ユーザー待望のスーパーソフト「天外魔境II」。その発売日が3月26日に正式決定した！
天外IIをプレイできるその日まで約2か月。もう少しの辛抱だ。
今回は、第4国の紀伊の膨大なイベントを中心に紹介して行くぞ。









FAR EAST 天外 II

ハドソン/3月26日発売/7800円

3月26日

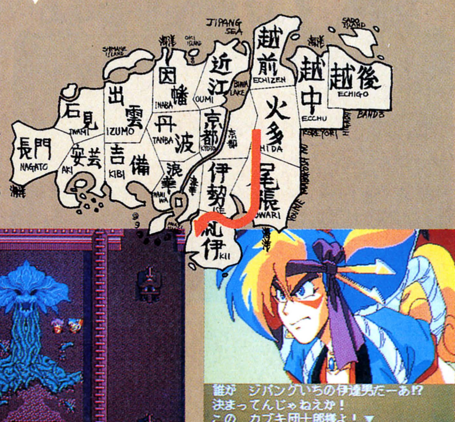




火多、尾張、伊勢と進む卍丸の冒険。第4国の紀伊は、ゲーム序盤のキーポイントとも言うべきエリアで、伊勢で残されていた謎がテンポよく次々に解明されていく。

中でも重要なのが、イヒカの民とその高度な文明。その謎を解明すると物語は一気に進展するはずだ。

ゲームとシナリオ上から言うと、伊勢と紀伊の間には障害物もなく、大きなひとつのブロックのようなもの。そして紀伊を完全攻略することは、密林城の攻略へつながり、京都へのルートを切り開くことを意味するぞ。



三太夫登場！

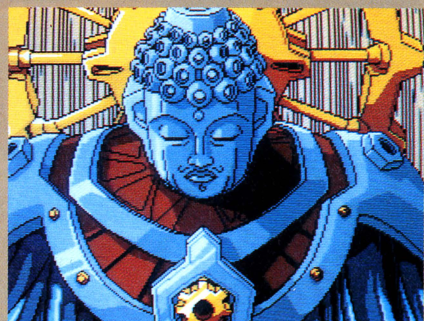


▲伊賀忍者の頭領、百々地丹波のまご娘。丹波を救出すると、味方になってくれる。

ゲーム全般を通じて、卍丸たちを助けてくれる「くの一」三人衆も紀伊で初登場する。

ストーリーだけでなく、アニメへの期待も大。

イヒカの巨人、立つ



▲密林城攻略のカギを握るのが、このイヒカの巨人。卍丸たちは、どこでイヒカの科学を結集して造られた最新鋭のロボットを手に入れることができるのか？

イヒカの謎、宿敵菊五郎との対決。そして聖剣「妙院カラス」の獲得…

OF EDEN

魔境

ARU

発売決定

初公開!!これが根の国のヨミ王だ

卍丸たちの行く手を阻む根の一族。その根の一族の王ヨミの姿も、ついに今月、明らかにされた。

右の写真は、根の国の参謀である三博士が、卍丸たちとの戦いの様子をヨミ王に報告しているところ。報告シーンは伊勢国以降のシナリオをクリアするたびに行われ、最初は胎児であるヨミ王は、物語が進むに従って不気味に成長を遂げていく。

ヨミ王が成長した時の姿はどんなものなのか？ また、卍丸たちはヨミ王の復活を阻止できるのか？





伊勢国、密林城での凄絶な戦い!!





▶根の国の第２の拠点・密林城。この城は植物のように生きていて、伸縮する落し穴を始めとしたトラップが仕掛けられている。城主はもちろんカブキの宿敵である菊五郎。

先月号で紹介した伊勢国。そのほぼ中央にある密林城で、火の勇者と菊五郎の決戦は行われる。

この密林城は川と木々に守られた自然の要塞。城内に入り込むためには、イヒカの巨人の力を借りなくてはならず、卍丸たちの紀伊国での冒険は、まさに巨人を発見するための旅と言っていい。

密林城での菊五郎との対決は、今までの「目立ち合戦」と違い、生死をかけた凄まじいものになる。

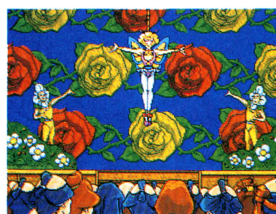




▲川と木々に囲まれ侵入不可能な密林城。ゲーム序盤、最大の戦場となる場所だ！



◀城の入口ではおなじみの三博士が待ち受けている。



◀城内の舞台でド派手なショーを演じる菊五郎。



◀菊五郎は部下を引きつれ、卍丸たちに襲いかかる。



◀黒の海老蔵。いわゆる中ボスに相当する敵だ。

2本目の聖剣「妙院カラス」を我が手に

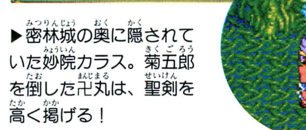
密林城で菊五郎を討ち倒すと、２本目の聖剣「妙院カラス」を手に入れることができる。

妙院カラスを手にしたら、急いで伊勢神宮へ。伊勢神宮に生えている青い暗黒ランを斬れば、京都への道を塞ぐ暗黒ランの根が消滅。

物語は、新たな世界へと進んでいくぞ。



◀この聖剣にも勇者の霊が。どんな真実が卍丸に語られるのか？



▶密林城の奥に隠されていた妙院カラス。菊五郎を倒した卍丸は、聖剣を高く掲げる！

天外Ⅱ、興奮急加速！

天外II パワーさく裂

怒濤のイベントラッシュ!!

神タタの船で進め!!

怒濤のイベントが待ち受けている紀伊国。この国の町や村は海岸沿いにあり、自由に国内を移動するためには、海賊が残した伝説の宝のひとつ、神タタの船を手に入れることが先決（神タタの船は、熊野村の神社の中にある）。

紀伊国の代表的な謎としては、「イヒカ村」の場所と「イヒカの巨人」。そして菊五郎が集めようとしている「銅鐸」などがあげられる。

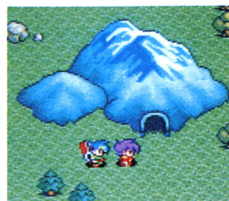


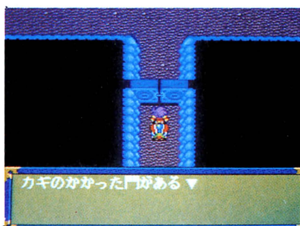
▲神タタの船には砲台があり、岩を破壊することもできる。

高野山 門のカギを奪い山中へ！

海沿いに町村が集まる紀伊国にあって、唯一例外が、この高野山。

菊五郎によって封じられた高野山の山門の中には、ある重要なアイテムが隠されているのだが……。内部は氷が張っていて、思うように歩くことはできないぞ。





▲山門のカギはどこにあるのか？

▶高野山の内部には、異形の像が！　その下に見える氷の塊も何やら怪しげだ。



▲高野山で登場する中ボス「突撃！角太郎」。角を使った体当たり攻撃が超迫力！

和歌山城 カブキVS菊五郎。ドロ沼の伊達男対決がいま再び！

菊五郎によって乗っ取られた和歌山城。跳ね橋を上げ、容易に攻め込めない城の中には、侍女や小姓が捕らえられている。ここでは、カブキと菊五郎の二度目の対決が行われる。





▲橋を上げた和歌山城。進入方法、そして攻略方法は？

▼城内に捕らえられた人々。どうやれば侵入できるのか？





▲城内には菊五郎の性格を反映したおかしな仕掛けがいっぱい。

そして始まる変身合戦

天守閣で繰り広げられるのは、ジパングーの伊達男の座を賭けたド派手な変身合戦。

あまりのバカバカしさに卍丸も茫然！





▲いつもと違い、やる気満々のカブキ！　派手な変身後の姿は……？

清姫村 間欠泉の向こうに謎が！

間欠泉で有名な清姫村。どこかに銅鐸があるらしいのだが、通常の方法では間欠泉がジャマで、船は東半分に侵入できない。

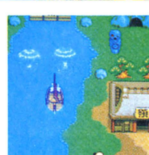
ここでは中ボスのひとり、くちなわ姫との対決が待っている。

▼銅鐸はどこに？





▲中ボス、くちなわ姫。

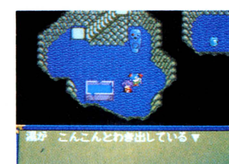


◀船での移動をさまたげる間欠泉。

白浜村 温泉、そして異形の像

紀伊国で唯一の温泉が湧く村。この村の地下にも、異形の像があり、重要な秘密がありそうな気配。

海辺の老人は卍丸たちに「岩を壊してくれ」と依頼してくる。神タタの船を利用してそれに応えると、ある情報を聞くことができるぞ。





特別増刊 PCエンジン パーフェクトコレクション 378

定価1380円(税込)

PCエンジン増刊号 PCエンジン パーフェクト コレクション

PC ENGINE PERFECT COLLECTION 378

全PCユーザー待望の超ごう華版カタログ!

月P

2冊の切り札

絶♠賛 発売中

SUPER 桃太郎電鉄II 完全ツアーガイド

定価750円(税込)





桃鉄ファンにおくる日本一の旅行書!!

激烈技セレクション



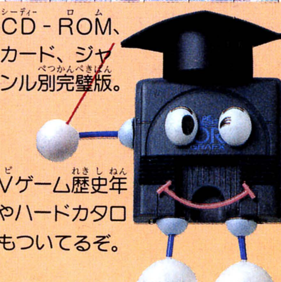
人気ソフトの裏技を集めた激烈技スペシャル決定版。役に立つぞ。



ソフトコレクション



CD-ROM、カード、ジャンル別完璧版。



TVゲーム歴史年表やハードカタログもついてるぞ。

日本一周ガイド



地域別マップを見ながら、駅の物件がわかる。



桃太郎チームが紙上でプレイを再現!!

イベントデータ



お金がもうかるイベントから損するイベントまで、完全チェック!!



紀伊国全図詳解

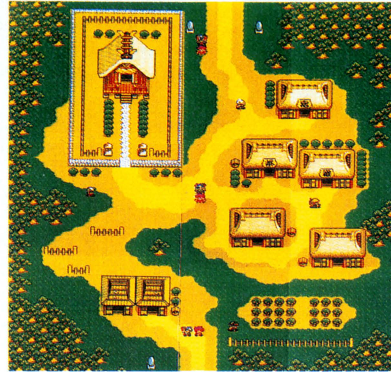


尾鷲村　紀伊の入口。情報を集めろ

紀伊国最初の村。ここでは、嘆きの谷やイヒカの村の情報を集めることがプレイの中心。

山が多く、村や町は海沿いにある紀伊。村人は、「地図を利用しながら進むといい」とアドバイスしてくれる。





▲紀伊の町・村には、神社が必ずある。神主さんは重要なヒントをくれることが多いぞ。

熊野村　神タタの船を手に入れろ！

川の上流にある熊野村。異形の像があり、いかにもいわくありげなこの村での最大のイベントは神タタの船を手に入れること。「開かない神社」の扉をどうやって開くのか？　神タタの船に乗ると、一気に未知のエリアが開けてくるはず。



▲熊野村の神社の中には……。

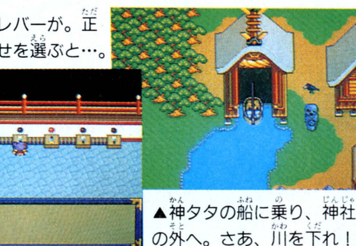


▲まるで川の源のような神社。そしてそれを守るかのように置かれている異形の像。



▲神社の入口は2階。このままでは入れない！

▼中にはレバーが。正しい組合せを選ぶと…。



▲神タタの船に乗り、神社の外へ。さあ、川を下れ！

嘆きの谷とは？

紀伊国のほぼ中央に位置する巨大な"大地のさけめ"嘆きの谷がある。「落下注意」の標識。いろいろな場所で聞いた「深夜の谷底からのすすり泣き」のウワサ。

野猿に乗って、谷を進む卍丸を待つのは何？



▼「野猿」は、現代で言えばロープウェイのようなもの。

▲紀伊の人々は嘆きの谷をしきりに気味悪がっている。

串本村　対岸の島には建物と石像

串本村の対岸には、イヒカのものと思える建物と石像が！　しかし、珊瑚がジャマで神タタの船を使っても渡ることはできない。どうすれば対岸に行けるのか？



◀対岸に見える異形の像。村との間には、橋杭岩と呼ばれるたくさんの岩がある。



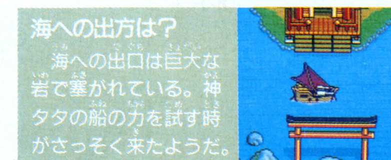
▲この村は非常に広い。村の北の奥では、敵も出現する。

新宮村　村を分断し、川は流れる！

熊野村の下流にある新宮村。紀伊の海岸沿いの村は、海賊の子孫たちによって切り開かれたもので、この村でも海賊の残した宝物のウワサが……。また、村には神社が2つあるのだけれど、大きな川が卍丸たちの行く手を阻んでいる。神社を訪ねるのは、熊野村で神タタの船を手に入れた後だ。



◀とにかく人に話を聞くことが基本！



海への出方は？

海への出口は巨大な岩で塞がれている。神タタの船の力を試す時がさっそく来たようだ。

ついに明かされるイヒカの謎！

紀伊国のどこかに存在しているイヒカの村。

ここではイヒカの民の意外な事実と、イヒカの巨人の謎が明かされる。また、銅鐸探しの決め手となる道具も手に入るぞ。



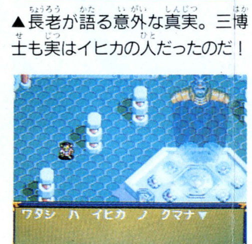
▲イヒカの村。異形の像は、イヒカのシンボルのよう。



▲長老が語る意外な真実。三博士も実はイヒカの人だったのだ！



▲イヒカの巨人に乗り込め、という長老。巨人はどこに!?



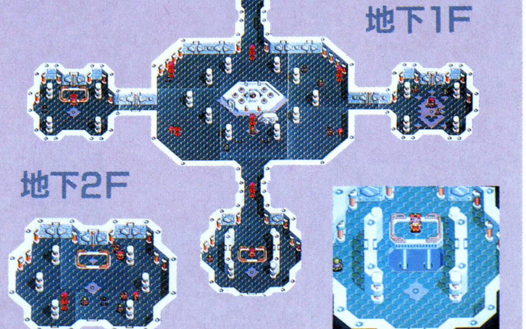
▲祭壇を調べるとイヒカ村の祖クマナのホログラムが出現！



▲イヒカに伝わるワープ装置。どこに転送されるのか？

イヒカ村の内部

イヒカ村は、メカニカルで巨大な建物だった。各階はエレベーターでつながれ、地下1階の中央には大きな祭壇が！

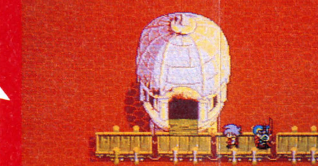


イヒカ村の中には、イヒカの高度な文明を伝えるさまざまな装置やアイテムが残されている。火の勇者の来訪を心から待っていたというイヒカの人々。三博士、そしてかつてマカサドを甦らせようとした邪心斎がイヒカ人であったという衝撃の事実の裏には何があるのか？

高まる期待!!

発売日も正式に決定し、天外魔境IIはいよいよ秒読み段階！　次号では、いよいよ別冊付録で、今までのストーリーを流れにそって詳しく紹介するとともに、京以後の新エリアについても大公開する。極楽、絹も登場！　天外ファン、読者のみんな、期待して待つべし。

▼琵琶湖の火の塔。根の一族ののろいによって広大な湖は血の色に染まる…。





▲京のマップ。神社を始め丁寧に描き込まれたグラフィック。早く見たい！

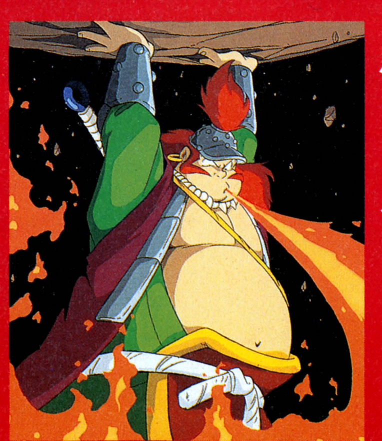
▼前作の強烈なオジャマキャラ、足下兄弟も登場。今回のいやがらせは何？





▲京では、前作で登場したおかしな外人、ホテイ丸も出てくれるぞ。





the 3rd Anniversary
創刊3周年記念

2月号 3月号 連続懸賞!!

先月と今月の応募券を貼って、ガンガン応募してほしい！

先月号を持っているキミに、大チャンス！ このページの賞品が当たる連続懸賞だ！ 左下の応募のきまりをよく読んで、好きな賞品を選べ!!

数の少ない賞品にかけるか、手がたく狙うか？ キミの作戦次第!!

総勢2750名に当たる！

世界に1つしかないグッズから豪華賞品まで、キミの欲しいものが必ずあるぞ。ド～ンと来い！

月Pの超太っ腹企画を見よ。全部あげちゃうぞ。

豪華賞ヒン!? 勢ぞろい！

- ㋐瀬能あづさサイン入りトレーナー 3名
- Ⓐ CD・ROM²システム 2名
- Ⓑスーパーグラフィックス 2名
- Ⓒデジタルホーン 1名
- Ⓓディスクマン 1名
- Ⓔマメカラ 1名
- Ⓕ CDステレオダブルラジカセ 1名
- Ⓖ防水コンパクトカメラ 1名
- Ⓗ電子手帳 2名
- Ⓘワイヤレスヘッドホン 1名
- Ⓙヘッドホンステレオ 2名
- ㋦ワールドジョッキーCM用馬の頭&衣装 1名
- ㋧PC原人CM用オブジェ（ハドソン提供） 1名

▶撮影がハードだったのでキズがあるぞ。目は電気で光る!!

月Pオリジナルグッズてんこもりのモリモリ

- ①特製マグカップ 170名
- ②特製テレカ 400名
- ③特製壁かけクロック 950名
- ④特製PCエンジンバッグ 150名
- ⑤特製クッション 935名

話題のゲーム、AV機器もバカスカあげちゃうぞっ！

- ㋑CD・ROM²用ソフト マイト&マジック（ポスターつき） NECアベニュー提供 3名
- ㋒CD・ROM²用ソフト スーパーシュヴァルツシルト（両対応） 2名
- ㋓CD・ROM²用ソフト ウルトラボックス6号 ビクター音産提供 5名
- ㋔CD・ROM²用ソフト ライジングサン ビクター音産提供 5名
- ㋕CD・ROM²用ソフト バニラシンドローム（両対応） 2名
- ㋖CD・ROM²用ソフト らんま½とらわれの花嫁 2名
- ㋗PCエンジン用ソフト グラディウス コナミ提供 5名
- ㋘PCエンジン用ソフト はなた～かだか!? タイトー提供 3名
- ㋙PCエンジン用ソフト ドラゴンセイバー ナムコ提供 3名
- ㋚PCエンジン用ソフト 雷電 2名
- ㋛PCエンジン用ソフト ヒット・ジ・アイス タイトー提供 3名
- ㋜ヴァリスIII攻略ビデオ レーザーソフト・日本テレネット提供 6名
- ㋝PCエンジン用ソフト 沙羅曼蛇 2名
- ㋞PCエンジン用ソフト ミズバク大冒険 タイトー提供 3名
- ㋟DUOキャリングバッグ 日本電気HE提供 3名
- ㋠CDキャリングケース 日本電気HE提供 5名
- ㋡天使の詩ポスター RIOT・日本テレネット提供 10名
- ㋢シュビビンマン3キャピ子ポスター メサイヤ提供 5名
- ㋣BURAIポスター&メモパッド リバーヒルソフト提供 20名
- ㋤天使の詩セル画セット RIOT・日本テレネット提供 1名
- ㋥Tシャツ RIOT・日本テレネット提供 10名
- ㋧魔物ハンター妖子Tシャツ メサイヤ提供 5名
- ㋨天外魔境IIブルゾン 日本電気HE提供 3名
- ㋩魔物ハンター妖子バンダナ（黄・緑・桃・紫のどれか一枚） メサイヤ提供 12名
- ㋪オペラグラス&ボールペンセット ヒューマン提供 5名
- ㋫ビデオ 珍説桃太郎伝説 ハドソン提供 1名

ナムコ提供

●応募のきまり●

まず、このページの左下にある応募券と先月号の46ページの左下（つまり今月と同じ場所ね）にある応募券の計2枚を切り取って応募してください。

右のように第一希望、第二希望賞品の記号を書き、応募券2枚をはって応募してください。

（あて先）〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン 連続けん賞係

（しめきり）
2月28日当日消印有効

（発表）当選者の一部を本誌5月号にて発表します。残りの方は発送をもってかえさせていただきます。

2月号と今月号の応募券のない応募は無効になります。また、応募ははがきでお願いします。自分の住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに記入してください。

第一希望賞品○
第二希望賞品○
2月号 3月号
応募券を2枚貼って下さい。
自分の住所・氏名
年齢・電話番号

41円 郵便はがき 101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン
連続けん賞係

◀2月号の応募券といっしょに貼ってくれ！

攻略学園

最新ゲーム研究

Kohryakuen

今年も受験シーズン到来。受験生のみんなは、とりあえずゲームはおあずけかな？　でも、その間に出るゲームの攻略はしっかりやっておくので、受験が終わってから、じっくり読んでプレイしてね。さて今月は、『GATE OF THUNDER』『金盞花京絵皿殺人事件』『ミズバク大冒険』ほかの5本立てでいくぞ。



ゲート・オブ・サンダー

ハドソン／2月21日発売／6800円

襲い来る犯罪組織・オベロンを叩くため、愛機を駆って強敵を撃破せよ！



全国のシューティングゲーマーの皆様、いかがお過ごしでしょうか？

そう、もうすぐ、熱きシューティングゲーム『GATE OF THUNDER』が発売されるのだ。

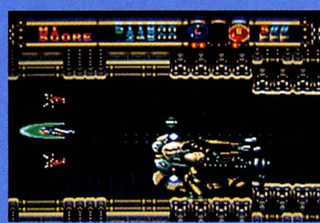
今月は、発売日直前ということで前半で詰まりそうな、ポイントの攻略と、4、5面の紹介をやっていくぞ。

また、さらにその先でキミを待ち受ける難関面についても、ちょっとだけ紹介するからね。

(前半の2大攻略POINT)

STAGE 2 パガスタヌス

2面の中ボス・ジャンピングロボット『パガスタヌス』！　上下の壁に注意していれば、わりと簡単なのだ。使用する武器はナパーム系もしくはレーザー系がベストだぞ！



▲着地状態で、前方にクロス軌道の弾を放つので上に大きく避けよう。無理に弾の間をすり抜けても、あまりいいことはないと思うぞ。



▲ジャンプしながら前方にショートレーザーを放つので、やはり上に避けたほうが無難。ただし上の壁には十分注意しよう。



▲不意に上から襲ってくるサーチレーザーは左右に移動し避けよう。中ボスを倒しても、このレーザーは生きている場合があるので注意！

STAGE 3 ブリゴン

なかなか多芸な中ボス『ブリゴン』。腕の振り回しなどの攻撃に惑わされなければ、見た目ほど難かしい敵ではないはず。使用する武器は、ナパーム系がベストでしょ、やっぱり。



▲このボスで一番恐いのが、この腕の先から発射される青色の回転拡散弾。腕に自信のある方は弾と弾の間をすり抜け、内側に入り込んで攻撃しよう。



▲ミサイルはショットで撃ち落とせるので、本体を攻撃するついでに、ちょちょいと撃ち落としてやれば、耐久度も低いし、さほど問題にはならないぞ。

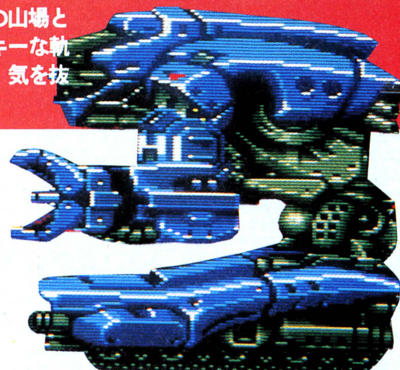


▲ぶんぶんといきおいよく振り回される『ブリゴン』の腕は、自機を左端にくっつけてさえいれば当ることはない。あわてて避けて壁に当るなよ！

©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED

STAGE4◆BASE

『オベロン』の中間基地『BASE』。前半戦の山場といえる面で、背景の突起物も多いうえに、トリッキーな軌道パターンを持つ敵が、これまた数多く出現する。気を抜いてると全滅しかねないぞ。





▲複雑な地形なのに、瞬間移動兵器『シャドー』など、かなり手ごわい敵が出現してくる。特にこの『シャドー』の撃つ拡散弾は、タスクで止められないので、壁をうまく使って避けよう。



▲ザコ敵『チャーム』の取り囲み攻撃！ 1度目の取り囲みでは、中央にいれば攻撃しなくても安全だけど、2度目は中央に突っ込んでくるので、右か左に避けながら攻撃し血路を開くのだ！



▲誘導レーザーで攻撃してくる、超強力な中ボス『ガル・ブルー』が後ろから出現する。うまく誘導レーザーの内側に回り込んで、攻撃をやりすごし、タイミングを見て本体をたたけ！

BOSS ファンキー・タンク

全ボス中で1、2位の強さを誇る強力なボスである。主な攻撃は、頭と土台から発射される回転弾と、腕の先から発射される高速弾。ある程度攻撃を加えると、頭の部分を分離し、特攻してくるぞ。

STAGE5◆CROWN

敵の本拠地『CROWN』の地表は、巨大な生体兵器がうごめき、侵入者をはばむ。全体的に耐久度の高くかつ巨大な敵が多い。そのうえ前半は武器アイテムが、ほとんど出ないので、かなり苦しい戦いをしいられるだろう。





▲オベロンの参謀イーグルの操る戦闘機『デビルシャーク』が出現する！ こいつは、ある程度攻撃すると、オプションパーツとドッキングし、さらに凶悪な攻撃をしかけてくるのだ！



▲巨大な軟体生物『パープル・クラーケン』が後ろから現れる。強くはないけど、ほっとくと逃げ場が無くなるので、タスクを反転し攻撃してやろう。腕の先から出る弾と、ミサイルに注意。



▲巨大な触手が、君の行く手を阻む！ まあザコに注意し、無茶なことをやらなければ、そんなに難しい場所ではないけどね。いい忘れたけど、実はこの触手は、ボスの一部なのだ。

BOSS ウォーター・ドラゴン

2種類のブレスと、胴体の上面にある、特殊な器官から生まれてくるスライムで攻撃してくる。特にスライムは、画面に残しておくと、かなりうっとうしいので、タスク等で早めに倒しておこう。

さらに手ごわいステージがキミを襲う!!

『GATE OF THUNDER』は全7面だ。残りは2面！ やはり最終2面は、生半可な物でないのは、容易に想像出来るよね。

特に最終面は、気を抜く隙さえ与えてくれないほど、きびし〜攻撃が待っているのだ。

ここで特別に、ちょっとだけ、残りの面を見せてあげよう。これで、どんな面か想像できたら偉いぞ！ 発売日まであと少し！ 残りはそれまでの辛抱だ〜！



▲これは6面の中ボスだ。やはり中ボスも、面を追って、かなり強くなっているのか？

▼いよいよ最終面、しれつな攻撃が容赦なく君を襲うだろう。君はそれに耐えることが出来るか？



▲光のバリアーが君の行く手を阻む！ この先、何が君を待っているのだろうか？





◀最強のボスと言われる6面のボスだ！どんな攻撃をするのかは秘密！



◀最終面は、こんな仕掛もあるのだ。ほんとに気が抜けないぞ。



京都の料理界をまきこんで次々に事件が起こるミステリードラマ。スーパーCDロムだけあって、ゲーム中のセリフはほとんど音声入り。読み込みもまったく気にならずに、サスペンスにあふれた物語がテンポよく楽しめる。



さて今月は、このゲーム中に登場する京都の名所・見所などを編集部のスタッフで、故郷の京都をこよなく愛する渋J大岡（髪型もどことなく白鳳文化の影響がみられるゾ）がご案内！　きっと、この春、修学旅行で京都を訪れる予定の読者もいるはず。このゲームで親しんだ京都の各所を"攻略"してみる、なんてのはいかがどすか？

ナグザット／7200円／2月28日発売予定

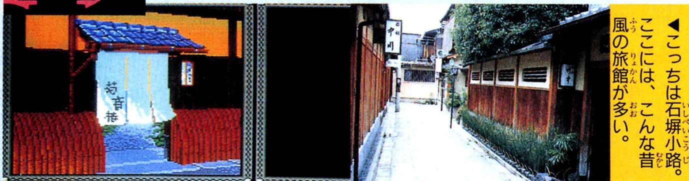
京都出身の渋J大岡が案内する"このゲームに登場する"

おいでやす。サスペ



花見小路 はなみこうじ
KYOTO

▶舞妓さん行き交う料亭街。



◀こっちは石塀小路。ここには、こんな昔風の旅館が多い。

▲花見小路には、この"菊斎樓"のモデルとなった（ゲーム中の物語とは関係ないぞ）お店もある。

高級料亭のたち並ぶ通り。ここに行くと、昼間でも舞妓さんに会うことができるんだ。ボクの同級生でも舞妓さんになったコがいたっけ……。



木屋町 きやまち
KYOTO

▶京の歓楽街。ボクもよく行くョ！

高瀬川ぞいに広がる飲食街で、若者向けのお店もいっぱい！　最近、おしゃれなゲーセンも増えた。



◀優子の行きつけの店"味石"もこの木屋町にあるという設定だ。



東寺 とうじ
KYOTO

▶有名な五重塔のある寺！

え〜と、ここは真言密教のお寺で、日本最大の五重塔がある…と。駅をはさんで市街と反対側にあるので、地元の若者はあんまし行かないんだよネ。



▲東寺の五重塔。電車の窓からも見える。

◀"弘法さん"の縁日で優子は、謎を秘めた絵皿を手に入れる――。

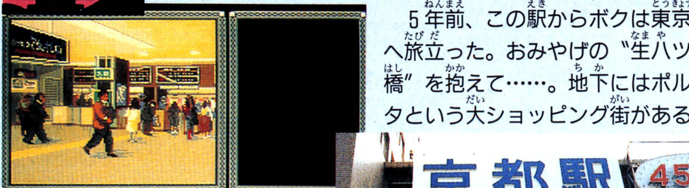
▲毎月21日、"弘法さん"とよばれる縁日が開かれるぞ。



京都駅 きょうとえき
KYOTO

▶AM9:00発、東京行き新幹線…。

5年前、この駅からボクは東京へ旅立った。おみやげの"生八ツ橋"を抱えて……。地下にはポルタという大ショッピング街がある。





▲優子はここで、ある人物を待つことになる。でも"おたべ"は買わないのだ。

北野天満宮 きたのてんまんぐう
KYOTO
▶受験の時、お世話になりました。

優子〈受験生の合格祈願の絵馬がいっぱい……さすが学問の神様……！〉

優子〈私の取材の仕事が、うまくゆきますように……！〉

学問の神様として名高く、合格祈願の学生や受験生のお母さんたちがたくさん訪れる。ボクも中学から大学まで、受験のたびにお守りをもらいに行った。…結果は3勝1敗だったけどね、へへへ。

▲ゲームでは、A・D・Sでこの天満宮の中をめぐり歩くことになる。迷路のようになっている上、いろいろな人と何度も話をしなければいけないぞ。

東福寺 とうふくじ
KYOTO
▶京都で最大の禅寺なのだ!

敷地が広く、そこには塔頭とよばれる小さなお寺みたいなのがたくさんある。ここでボクは野良犬のウンチを踏んでしまったことが……。京都はなぜか野良犬が多い。みなさんも気いつけておくれやす。

優子「何度、観ても　みごとな枯れ水の　庭ね」

◀ゲーム中でも、お寺見物ができる。

▼こんな塔頭がたくさんあるのだ。

京都めぐりだ!!
ンスと歴史の都。

錦市場 にしきいちば
KYOTO
▶京都の胃袋だ!

1000軒以上もの生鮮食品店が並ぶ、いわば"京都の胃袋"どす。

おいしいものがいっぱいあるよ!

八坂神社 やさかじんじゃ
KYOTO
▶デートしてるカップルでいっぱい!!

この神社に出ている屋台のタコヤキ、カルメ焼がおいしい。ん、そんなの関係ないかな? 隣に広がる円山公園は、高校生とかの若いカップルでいっぱい。デートもしたけど、公園の池でザリガニ釣りもよくやったぞ。

◀桜がきれいで、グラフィックにも描かれている。

「アクティブ・ディスカバリー・システム」でミステリーめぐりも!
Active Discovery System

このゲーム、基本的にはコマンド選択式のアドベンチャーでストーリーが進行するけど、先月号で紹介した「アクティブ・ディスカバリー・システム」を使ったシーンが随所にでてくる。

これは3-D移動しながら、人物や"もの"を捜すというシステムで、主人公と共に"行動的な"謎解きを楽しむことができるぞ。

優子「この絵皿の秘密を解く事が、事件の解決につながるのだわ・・」

▲通常はコマンド選択式でゲームが進行するぞ。

支配人「宴席までには　まだ時間があります。庭でもご覧になれば・・」

ゲームの始まりとなるホテルの日本庭園。ここはいわば「アクティブ・ディスカバリー・システム」とはどういうシステムかを紹介する、予告編みたいな簡単なシーンだ。

警官「ああ、あの部屋ですか。我々も鍵を探しているのですが・・・・」

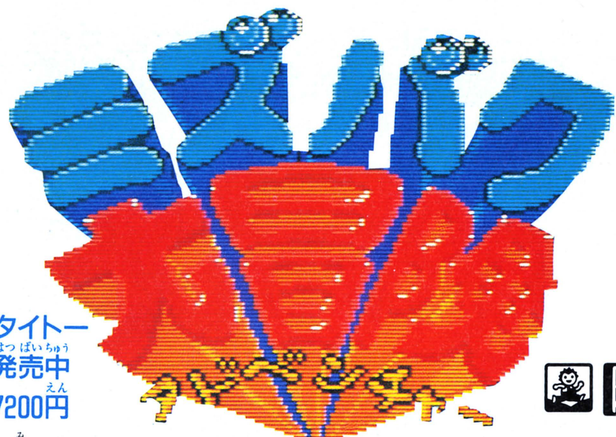
とある広い家の中での捜査。この家の中で状況が変わるたびにあっちに行ったり、こっちに行ったり、RPGによくあるような右往左往するイベントが仕組まれている。

石碑に『東光寺』と彫ってあります。

ここは寺の境内。この場所がいちばん広く、右往左往のイベントに加えて、道が迷路のようにもなっている。ここまでクリアした人なら、解決のコツはわかるはずだけどね。

©1992 naxat soft





タイトー
発売中
7200円

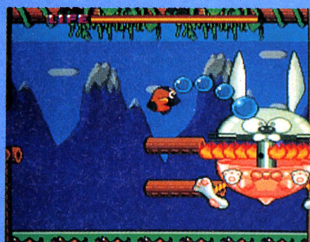


見ためのにぎやかさとはうらはらに、けっこうむずかしいんだよねこの『ミズバク』って。なかでも、各ラウンドの最後に登場するボスキャラはこれでもかっ、というくらいに強力な攻撃をしてくる。先の面に進むために、ボスキャラの確実な攻略をしておくぞ！

いけいけヒポポ！ボスキャラたちをやっつけろ!!

ROUND 1 ファットラビット

ぴょんぴょんと画面のなかをとびまわり、ときどきおなかからバーナーで攻撃。これがファットラビットの基本的なパターンだ。ボスキャラの動きをよっく見て移動して、おなかがあいた瞬間にミズバクを体にあてよう。





▲おなかが開いた瞬間に攻撃。開いてないとダメージを与えられないぞ。

ROUND 2 バブル・バブ・パイパー

ヒポポと対称の位置（ヒポポが右にいるなら左、左にいるなら右）から出現し、アワを出して攻撃してくる。けど右の写真のように、実際にさわっちゃいけない部分は小さいから、下のパターンでカンタンに倒せるぞ。





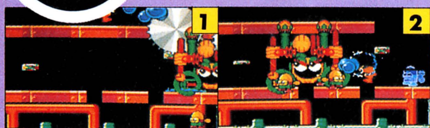
▲この場所で待機。ボスのライフメーターが表示されたら写真[2]の位置へ。

▲破裂したミズバクの流れで左に押し戻されたら、少し右によって位置修正。

▲ボスがアワを出すと、少し間があく。そのスキをねらって攻撃しよう。

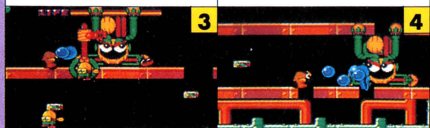
ROUND 3 メカニカル・インダストリー

このボスは一定の動きしかしない、両腕には当たってもだいじょうぶ。という2つのポイントさえつかんでおけば楽勝だ。ただしダメージを与えていくとボスの攻撃パターンが変わるので、要注意。



▲まずは上段この位置で攻撃し2つのギアを破壊。

▲中段に降りてジャンプしながらボスを追い右腕破壊。



▲上段に移動して、同じ要領で左腕を破壊。

▲ボスが中段に来たら下段この位置からジャンプ攻撃。

▲ボスが上段にいるときはここ。ただし火に注意。

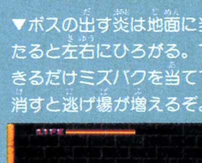
ROUND 4 ツネチー＆ポチ

ラウンド4のボスは体当たり、炎、雷の複合攻撃をしかけてくるやっかいなヤツ。しかもボスが乗っているラクダを倒すとパターンを変えて攻撃してくるぞ。ボスが第一形態のときは近づいて攻撃。ただし炎はミズバクを当てて消すこと。第二形態では雷さえ気をつければだいじょうぶだ。



▲弱点はラクダの足。近づいて連射すれば意外と早く壊せるはず。またこの位置なら炎にも当たらないぞ。

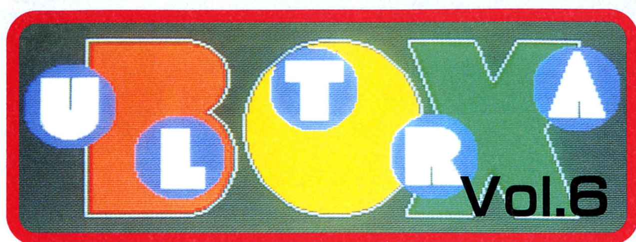
▼ボスの出す炎は地面に当たると左右にひろがる。できるだけミズバクを当てて消すと逃げ場が増えるぞ。





▲第二形態では逆にボスから離れて攻撃。上からくる雷はかならず雲の真下に落ちるから、要チェック。

©TAITO CORP.





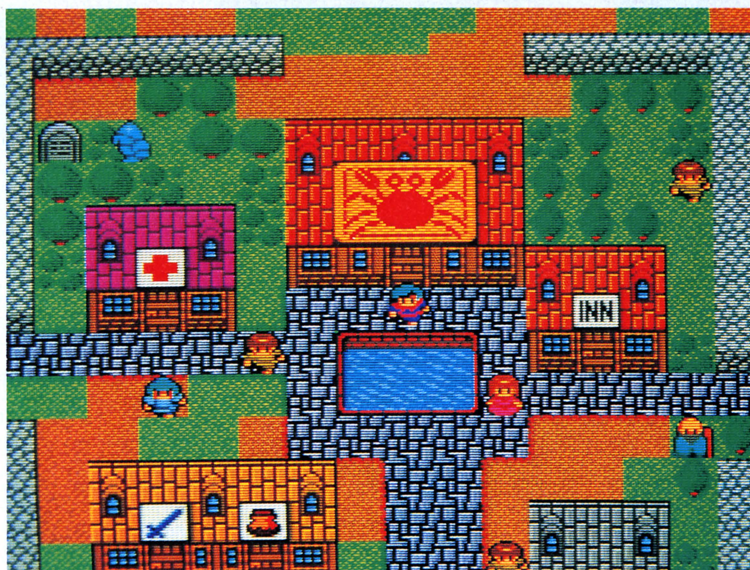
ビクター音産／1月31日発売／5800円

期待のRPG「じゃんけん&フェアリーズ」を徹底的に紹介するぞ!

いつも色々なゲームで僕たちを楽しませてくれるウルトラボックスもはやくも第6号となった。今回の目玉は大型RPG「じゃんけん&フェアリーズ」。こいつは燃えるぞ。



▲タイトルからして、本格派の貫録十分って感じでしょ。



ようこそ。ここは剣と魔法、そしてジャンケンの世界…!

STORY



JANGKENワールド。そこはグー、チョキ、パーの3つの人間界と、妖精のすむ妖精界の4つでなりたっていた。この平和な世界に十数年前、突如グチョキパとなのる悪の影が現れた。グチョキパは、配下の恐ろしい魔物と、悪に心を売った者たちを手足のように使い、またたくまにJANGKENワールドを恐怖で支配したのであった…。



びっくりするくらい本格的

一見ナンパそうなゲームだけど、中身はかなりの本格派。RPGの基本をしっかりと押さえたデキなのだ。武器や鎧はもちろんのこと、アイテムや魔法もいっぱい。あちこちにちりばめられたギャグも楽しいよ。



▲主人公の少年は、突然旅に出ることを決意する。



▲町の人たちに情報を聞くのはRPGの基本。



◀旅に出るまえに、しっかりと武器や防具を買っておこう。店では売ってないモノもあるらしいぞ。



▶せっかくダンジョンに入ったのに、大きな岩が通せんぼする。う〜ん、どうしよう?



◀こんなカワイイ妖精もいるぞ!! 彼女たちの願いを聞いてあげれば、仲間になってくれたりするのだ。

戦闘は「じゃんけん」バトル!!

ゲームのタイトルからも分かるように、この世界はじゃんけんが重要(?)。なんと、戦闘シーンもじゃんけんで戦ったりする!!

敵に出会うと、突然じゃんけんの戦いになる。最初に敵が出すから、相手の手をよく見てスロットルのようにくるくるとまわるグー、チョキ、パーをタイミングよく止めよう。じゃんけんに勝つと攻撃ができるのだ。半分運まかせみたいだけど、これはクセになるぞ!!



◀戦闘はじゃんけんバトルだけではない。と言うよりほとんどの場合は普通の戦闘。アイテムや魔法を駆使して戦おう!!



▲さっそくじゃんけんバトルだ。



▲じゃんけんに勝てば、攻撃できるのだ。

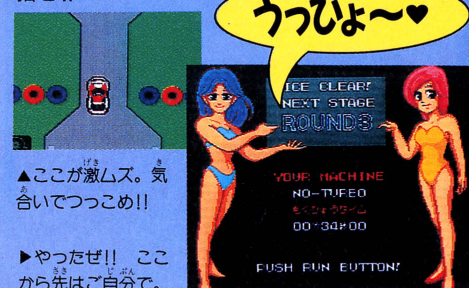


OMAKE いつものアレも大攻略!!

UBと言えばHモノ。今回のレースゲームは今までのより断然ムズい。時間内にゴールを目指せ!!



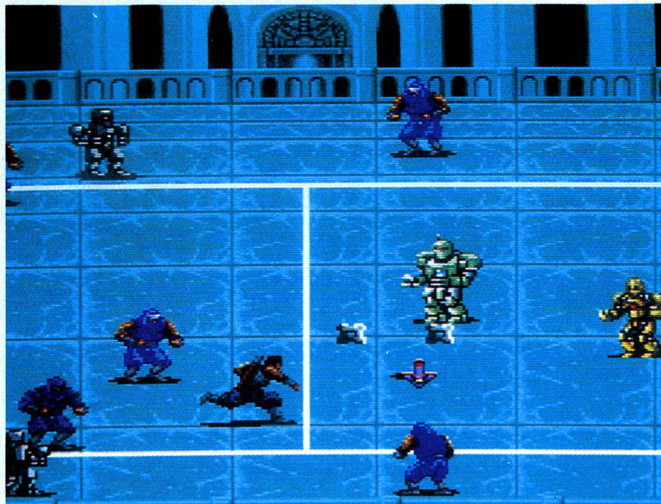
◀上手にブレーキを。



▲ここが激ムズ。気合いでつっこめ!!

▶やったぜ!! ここから先はご自分で。

©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.





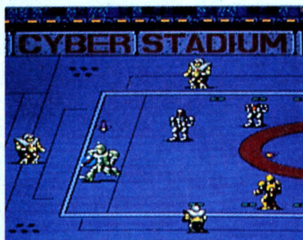
トンキンハウス／1月31日発売／6800円



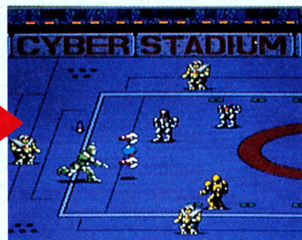
個性的なメンバーがそろっている、この「サイバードッジ」では、チームを選ぶのも迷ってしまうほど。それぞれ内野は、4人ずついるよね。このうちリーダーとサブリーダー（色やかっこうがハデだからすぐにわかるぞ）の2人は、通常のシュートよりも破壊力があるスーパーシュートが投げられるんだ。これをマスターしてしまえば、勝ったも同然！

スーパーシュートを駆使して勝ち進もう!!

チームによって投げ方が違うぞ!



▲これはエリミネーターズ。リーダーかサブリーダーがボールを持って、エンドラインまで走る走る。



▲スーパーシュートのトルネードパンチだ！　でも、相手をねらって投げないと当然のことながら効果なし。

トーナメントモードでプレイする場合は、右のファイアーボンバーズとなって6試合を勝ち抜いていく。このとき、相手チームに勝つと、そのチームのスーパーシュートも投げられるようになるぞ。

スーパーシュートはチームによって投げ方が違うんだ。各チームの投げ方を書いておくからしっかり覚えておこう。



チーム■ファイアーボンバーズ
シュート■ファイアーブラスター

アメリカンフットボールの防具を強化したユニフォームを身にまとうチーム。ボールが火の玉となって敵を直撃。自分のコートの半分以上の距離を走ってジャンプシュート。



1Pトーナメントモード時のプレイヤーズチームだ。



チーム■バーバリアンズ
シュート■アトミックボンバー

肉体を誇張した古代ローマ戦士のようなチーム。ボールが空中高くから落下して地震を起こす。エンドラインから走って、自分のコートの中心より後ろからシュートする。

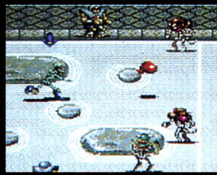


肉体至上主義で、力まかせの攻撃を信条としている。



チーム■シャドウナイツ
シュート■レッドインフェルノ

霊力によって甦った骸骨戦士たち。センターラインからエンドラインに向かって走り、自分のコートの中心で投げよう。ボールが空中で止まり、方向キーを入れた方向に飛ぶ。



ダメージを受け、首がとれても戦い続ける不気味なやつら。



チーム■フーマ
シュート■影　分　身

風魔一族の子孫たちの軍団。動きもすばやい。エンドラインに向かって走り、自分のコートの中心で投げよう。センターラインで選手が分身し、ボールが手裏剣になって飛ぶ。



人とは思えない素早い動きと跳躍力で相手を幻惑させる。



チーム■エイリアンズ
シュート■デモンシード

見たとおりの宇宙人。エンドラインに向かって走り、ジャンプシュートすればスーパーシュートを投げられる。ボールがエイリアンの幼虫になって、敵の体にはりつくぞ。

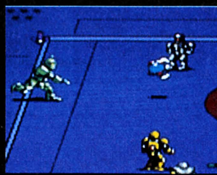


すべての能力において、地球人をはるかに上回るプレイ。



チーム■エリミネーターズ
シュート■トルネードパンチ

殺人マシーンの集団だ。スーパーシュートは、ボールを持った両腕が、回転しながら飛ぶトルネードパンチ。エンドラインに向かって走り、エンドラインでシュートしよう。

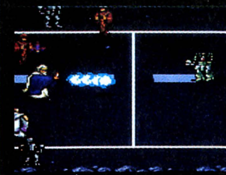


爆発して消え去るまで、ひたすら相手の全滅をめざす。



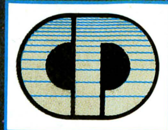
チーム■ダークメン
シュート■ゴッドイリュージョン

空中をただよう超能力者たち。ボールが青白いオーラに包まれ、直角に曲がる。エンドラインに向かって走ってシュート。でも、走りすぎると失敗するから注意しよう。



ボールの補球、投球をすべて"気"で行う神秘的なチーム。

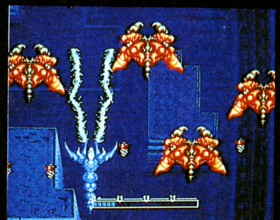
©TONKIN HOUSE



超兵器「ストームブリンガー」。その戦闘機は生きている。







3月13日㈮
発売

SUPER
CD-ROM²
シューティングゲーム





グロテスクな敵生物との壮絶なバトル、
究極のイマジネーションが創りだす多彩な攻撃。
未来型シューティング。

［サイキックストーム］

PSYCHIC STORM

NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。

レーザーソフト

〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビルTEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット

LASER SOFT

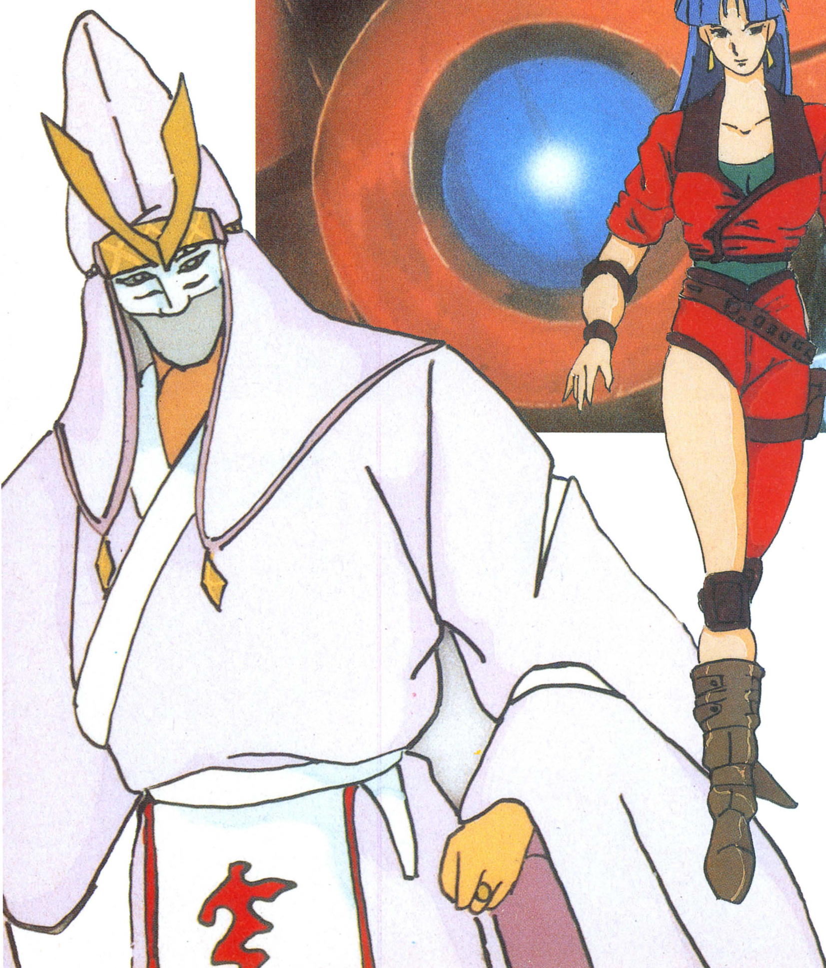
BABEL

'92年春

突如生じた時空間の歪み〈時震〉は、ひとつの架空世界を生みだした。

未開拓と機械文明が入り交じり、争いの絶えない混乱の世界……。

人はそこを「BABEL」と呼んだ……。



従来のRPGの常識を超える斬新なゲームデザイン。

聖剣ではなく拳銃を、

魔法ではなく機関銃を、

龍ではなく戦車と飛行機を、

怪物ではなく強大な軍隊を、

そして正義ではなく真実を求めて……

NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。

新感覚RPG「BABEL(バベル)」スーパーCDで堂々発売!!

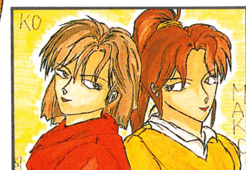


アコとマコのBABELを訪ねて三千里



北海道 P.N. 水神有気君

マコ：こんにちは！春めいてきましたネ。
アコ：雑誌は3月号でも今はまだ2月よ。
マコ：気分よ、もう。
アコ：まあ、気分を取り戻してハガキの紹介しよ。
マコ：今回はイラストがいっぱい。神奈川県の芳賀君、北海道のP.N.水神君どうもありがとう！
アコ：えっと、愛知県の石黒君からも質問がきています。CD−ROMはどのように作られるのか？
マコ：ごめんネ。これは、ヒ・ミ・ツなの！
アコ：じゃあ、アコとマコのプロフィールだって。
マコ：私は1月31日生まれのAB型。好きなゲームは、なんとシューティング！　アコは10月20日生まれのB型。好きなゲームは…。



神奈川県　芳賀健一君

アコ：ぬいぐるみキャッチャー！
マコ：…それってゲームかな?…。まあ、いいや。BABELの話をしよ。2月発売予定のBABELは今までのRPGにありがちだったストーリーとはまったく違うものに仕上がっています。
アコ：なんて言うのかな…。SFとハードボイルドとアドベン:チャー映画を混ぜたような不思議な感じがするゲームなの。
マコ：ビジュアルもたっぷりあるから、楽しみに待っててネ！　それでは、来月号までバイバイ！

●お手紙を採用させていただいた方には、アコとマコからささやかなプレゼントをさしあげます。

LASER NEWS

「BABEL」テレフォンサービス実施中！
☎03−5394−5585

24時間、「BABEL」のみんながあなたを待っています…。

LASER NEWS

レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

ストーリーに陶酔。

TVシリーズ全26話分のストーリーを一枚のCDに凝縮。
コナンを知っている人はモチロン、知らなくたって充分に楽しめちゃう。
ストーリーの盛り上がる所は、TVシリーズと同じ声優さん達による
ビジュアルシーンで感動そのまま。
元気いっぱいのコナンのアクションパターンは100以上。
生き生きとしたコナンの魅力爆発!!



未来少年コナン

スーパーCD・ROM²専用
1992年2月28日発売予定
予価7,200円(税別)

©NIPPON ANIMATION CO., LTD. 1978
©TELENET JAPAN 1992

新ブランド・キャンペーン対象製品



新ブランド記念キャンペーン実施中!!
オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品に付いているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

2点　オリジナル・テレフォンカード　1枚
4点　オリジナル・テレフォンカード　2枚
5点　オリジナル・テレフォンカード　3枚

ライオットオリジナルグッズプレゼント

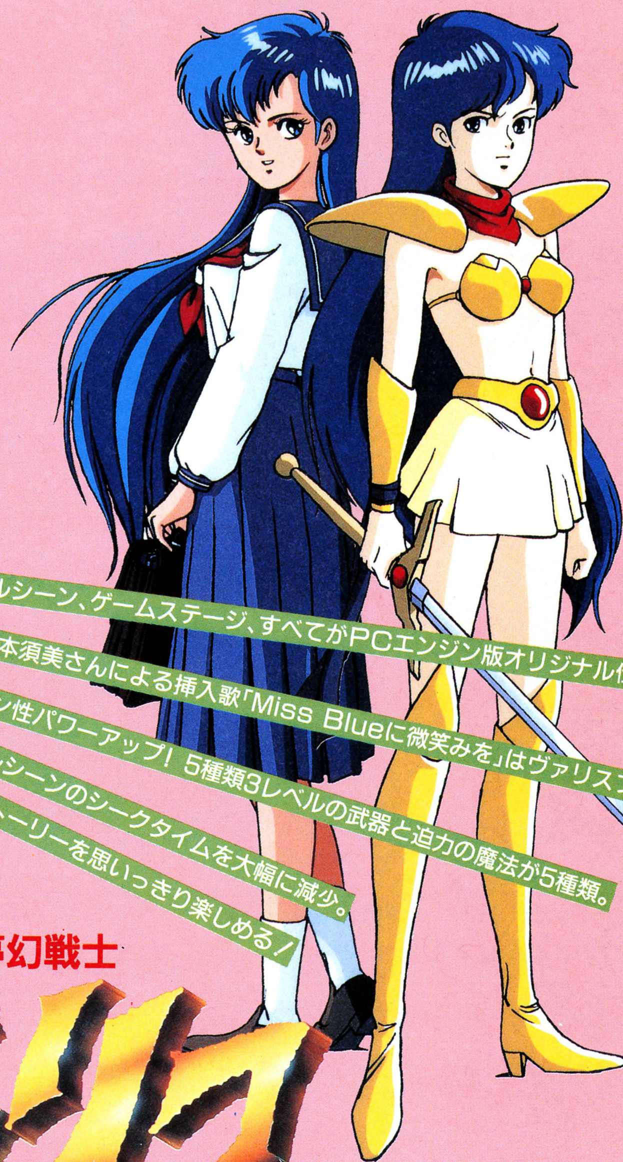
合計250名様に当たる

製品についている応募券を官製葉書に貼って、
希望賞品を選んで送るだけ。
送り先や応募方法など、詳細は応募券を見てね!
対象製品
PCエンジンCD-ROM²
「夢幻戦士ヴァリス」「未来少年コナン」
MEGA-CD
「魔法の少女シルキートップ」「デスブリンガー」
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」



①「夢幻戦士ヴァリス」Tシャツ　100名様
②「魔法の少女シルキーリップ」CDケース 2個組　50名様
③「未来少年コナン」カードラジオ　50名様
④「コズミック・ファンタジーストーリーズ」掛時計50名様

アクションに熱狂。



- ビジュアルシーン、ゲームステージ、すべてがPCエンジン版オリジナル仕様。
- 優子役の島本須美さんによる挿入歌「Miss Blueに微笑みを」はヴァリスファン必聴。
- アクション性パワーアップ! 5種類3レベルの武器と迫力の魔法が5種類。
- ビジュアルシーンのシークタイムを大幅に減少。
- 迫真のストーリーを思いっきり楽しめる!

夢幻戦士
ヴァリス
The Legend Of A Fantasm Soldier







スーパーCD・ROM² 専用
1992年3月19日発売予定
予価6,980円(税別)
©TELENET JAPAN 1992



ラジオ番組のお知らせ

文化放送「キッチュ夜マゲドンの奇跡・ストーリー夜マゲーナ」(月~金　23:50~24:00)放送中!月~木はリスナー参加の勝ち抜きロールプレイング風ドラマ。チャレンジャーには、勝ち抜く毎に賞品・賞金をプレゼントします。そして金曜日は、ゲームフリークのためのおもしろトーク。ゲームアイデアを始め、ゲームに関する事なら何でもOK。みんなのハガキとINGRY'Sのちょっとアブナイおしゃべりで、めいっぱい盛り上げちゃいます。

どちらのコーナーも、参加者募集!!官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・電話番号・年齢・ユーザーズクラブ会員の人は会員番号を明記して　〒160-02　文化放送「夜マゲドンの奇跡・ストーリー夜マゲーナ」キッチュ係(月~木) INGRY'S係(金)まで送って下さい。みんなドンドン参加してね!

ユーザーホットライン放送中!

RIOTの新作情報がいつでも聞けちゃいます。
注目のビジュアルシーンなんかもドンドン流す予定ですので、みんなチェックしてくださいね。

(03-5394-5510)



株式会社日本テレネット
第一開発事業部
〒170　東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

モンスタープロレス

魔界格闘技王座決定戦!



見えざる敵!
ジャングルのハンター
カメレオンマン



戦う死者!恐怖を知らぬ
ゾンビファイター
ドクロミドロ

忍術無頼!
闇を跳梁する覆面忍者
ザ・ニンジャ



優雅な凶獣!
マット・グロッソの切り裂き魔
キラーアマゾン

荒れ狂う筋肉!
突進する重戦車
マッチョ・ブル



驚異のクリーチャー!
闇にうごめく妖獣
ポイズンマン

掟無用のビッグ・バトル!!
凶悪モンスターレスラーが全部で16体。
いずれおとらぬ強者ぞろい。
生き残りの鍵は、体力、魔力、そして戦略だ!



①究極の魔法技、ピラニア攻撃!



②反則技の王道、鉄柱攻撃!



③みんな個性的なやつらだ!



PCエンジン Huカード 4メガROM バックアップメモリ対応 価格¥6,800 好評発売中!

サービステレホン 03-3268-6070 〒162 東京都新宿区下宮比町2-1 **アスク講談社**

新たなるStrategic Stageへ。
（戦略の舞台）

PC Engine
SUPER CD·ROM²SYSTEM

シミュレーションゲーム
CAMPAIGN VERSION
大戦略II

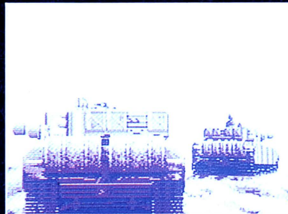
©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN CORP.



ILLUSTRATION by MASAMI ONISHI









※画面写真は開発中のものです。

"キャンペーン版 大戦略II"その名の通り今回はキャンペーンモードを採用!

キャンペーンモードとは、8ステージにもなるマップを次々に連続制覇し、最終マップにある敵の本拠地に挑むというダイナミックなゲームです。
生き残った部隊や軍事費は、もちろん次のステージに引き継ぐことができます。
また、通常のソロマップモードとは別に、新しくストーリーに合わせて設定されたビジュアルシーンはゲームを最高に盛り上げます。
ソロマップ数自体も本来パソコン版に収録されている20本に加え、マップコレクションの20本を合わせたなんと合計40本の大容量!
洗練されたリアルファイト戦闘シーンや、迫力のCDサウンドで、今まで以上に充実した『キャンペーン版 大戦略II』for PCエンジン。どうぞご期待ください。

★ユニットは空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場! ★新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場! ★地形には港を追加! ★ほぼ全ての航空機が武器交換可能! ★熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制の『イニシアティブ制』を導入。★新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。★ゲーム開始前に最大3ヶ国で同盟関係の設定可能。

今春発売予定

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

パソコン美少女探偵団
シリーズVol.7

恋のシミュレーションゲームってないかしら。

スポーツ、ディスコは大好きだけど、家でじっくりゲームするのも捨てがたい。寒い日なんか、みかんを食べながら、1日中パソコンで遊んでいるの。私たち、せっかく花の女子大生なのにね…。





特別別冊付録

三國志III完全レポート

発売直前のビッグヒットシリーズ最新作。前評判の高いこのゲームをカラー18ページで完全公開する。

大特集

最新SLGにせまる

'92前半に発売予定のシミュレーションゲームを徹底解剖。プロ野球から戦争、SF、歴史物までバラエティ豊か。マンガで人気の「沈黙の艦隊」や超大作合戦SLG「関ヶ原」や外科手術SLG「ライフ&デス」など盛りだくさんだよ。

発売間近!! ポプコムの最新ソフト特集

「宇宙冒険少女ナミ」「サバッシュII」「リューヌ伝説」とこれから出てくるポプコムソフトをばっちりレポート。

今度いっしょにパソコンしようね。

新作ソフト情報 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
マイト&マジックIII／グラディウスIIなど

愛と勇気のパソコンマガジン

POPCOM

月刊ポプコム3月号2月8日ごろ発売定価550円(税込)

小学館

スペースファンタジー大河ロマン

覇竜の神座

HARYU no KAMIKURA

BURAI外伝

©PANDRA BOX ©荒木プロダクション

第3話
氷竜VS水竜

作 飯島健男 画 荒木伸吾&姫野美智



巨大な鉄の扉がけたたましい音とともに開け放たれ、護衛の兵士がなだれ込んできた。そのすべてが情けなく腰を抜かし、地面にはいつくばり、なんとかその一行から１歩でも遠くに逃げようと足をばたつかせている。

そんな奴らなど少しも目にとめることなく、彼らは入ってきた。後方にいた緑の髪の男が、肩に自分の倍はあろうかと思われる巨漢を担いでいる。その巨漢をどさりと投げ下ろし、パンパンと手を払った。

「迷子を届けにきてやったよ。どうも、帰り道を忘れちまったみたいでさぁ。いくら話しかけてやっても、へらへら笑ってばかりで答えてくれないんだよね。あ、別にお礼はいらないよ。どうせ、うちらもここにくるつもりだったから、ついでってやつさ」

緑竜の話に、ジャバはじっと耳を傾けていた。そして、彼の前で手をだらんとたらし、だらしなく笑っている破羅に目をやった。

「勝てないよォ。奴ら、人間じゃないよォ。もう全部、終わりなんだァ。牙羅も死んじゃったァ。もうすぐ、ジャバ様もやられちゃうんだァ。うえっ、うえっ、うえっ……」

焦点の合わない虚ろな目で、破羅はあんぐりと口を開けたまま、ぶつぶつ呟いている。完全にいってしまっている。

ジャバは大きく伸びをしながら、つまらなそうに、

「破羅も牙羅も所詮は単なる雑魚だったか。多少目をかけてやったものの、期待はずれもいいところよ。

で、今度はお前たちと話をするわけだが、新しい売りこみかな？ 破羅と牙羅を倒したわけだから、お前たちの腕はそれより上となる。わかった、今までのことは忘れて配下としてかわいがってやろう。それで文句はないな」

と言い、あごをしゃくった。

それを聞いた赤竜が、わざと聞こえる

―前回までのあらすじ―

少女ナーシャの呼びかけに応え、惑星ミューラに降臨した氷竜こと幻左京は、少女の兄を救うため、暴君ジャバを倒す旅に出た。
行く先々で、圧政に苦しむ町を解放する左京の活躍に興味を持ったジャバは、腹心の対羅漢、破羅と牙羅を遣わす。
対羅漢は左京に戦いを挑むが、左京の供である赤竜がそれを阻み、圧倒的な実力の差で彼らを翻弄した。続いて残る青竜、緑竜も現れ、ここに三聖竜が集結したのである。

ように声を大にして、
「はっ、配下が馬鹿ならその頭はそれをはるかに越える大馬鹿野郎だよ。今の自分の立場というものを、全く理解していないんだから。その余裕は、いったいどこからくるんだろうねェ。
　あたい達は、わざわざあんたの配下になりたくってこんな辺境までやってきたんじゃないんだよ。その辺をきちんと理解してほしいよねェ」
　と、大げさなジェスチャーを交えながら哀れんで見せた。
　ジャバは怒らなかった。王たるものの冷静さを装ったのか、その残虐性をわざとひけらかすことなくこの小娘の料理法にすでに思考を巡らせていたのか、とりあえず表情を変えることなく、死んだ魚のような目で、赤竜から視点を動かさなかった。
「１人と聞いていたが、やはり１人ではなかったのか。弱きものは群れを成すという。１人で私に歯向かうものがいると聞いたから楽しみにしていたのだが、やはりこれも期待外れ。
　私は強い。私は誰よりも強い。だから、群れを成す必要はない。いつでも私は孤高の戦士なのだ」
　一行は左京を先頭にジャバの玉座に近寄っていった。
　ジャバはそれを止めなかった。ただ、玉座へと続く階段に左京が足をかけた途端、誰を呼ぶともなく指をパチンと鳴らした。
　何人もの兵士が現れ、ジャバの前に列を作った。左京にとって、そんなものは何の意味も持たなかった。それを察しているのか、ジャバの前に並んだ兵士たちもがたがたと震えが止まらないようだ。
　ここにいるもので、左京たちの超人的な強さを知らないのはジャバ１人といっていいだろう。
　そんなジャバが１人気を吐く。
「それ以上、私を怒らせないでくれ。お前ら一般人が、そんな汚らしい格好でこのジャバ様に近づくことなど絶対に許されないことなのだ。私は、選ばれた人間なのだからな。この階段を上りたいのなら、理由を述べよ。その理由を聞き、私が許せば上ってもよい。この死の階段をな、フッフッフ」
　赤竜が、にやにやしながら仕方ないといった様子で頭を振る。
「氷竜様ァ、この一般人は私がぶちのめしてやりましょうか。この大馬鹿者が、いったい誰様に向かって口をきいているのか、わからせてやるべきですよ。こんな奴、いつまでも調子づかせておくこともないでしょ？」
　左京は、赤竜を遮ると、ジャバに視線を合わせた。
「ジャバといったな。私がここにきた理由を知りたいのなら、教えてやろう。まず、この少女の兄を返してもらいたい。それが、私をこの地に運ばせた小さくも大きい願いなのだからな」
　そういった左京の陰から、ナーシャがちょこんと顔を覗かせた。
　その顔を見て、ジャバが身を乗り出す。
「ほほう、その娘の兄を返せとな？
　では、その兄とやらが、この城にいるというのだな。それを捜しにきたということか。うーん、何とも心の底から温まる話よ。
　しかし、兄を見つけてどうする？　兄を返せといっても、本人が帰りたくないといったらどうなるのだ？　本人の気持ちは無視されるのか？　もし兄がこの城に好んでやってきて、そして私のそばから離れたくないというのなら、おとなしく諦めるのだな？　ん？」
　ジャバの話が終わらないうちに、ナーシャは激しく頭を振り、自分の気持ちを確かめるように声を張り上げた。
「お兄ちゃんが、この城にいたがるわけはないわ！　私達は２人っきりの兄妹だもん。絶対に、お兄ちゃんは苦しんでるもん!!」
　ジャバの首が、ナーシャに向けてニュッと伸びる。
「お嬢ちゃん。そりゃあ、そのお兄さんが私の城にやってくるまでの話じゃあないのかな？わが城は素晴らしい。ここにきてから、もう家に帰りたくなくなったというものがほとんどなのだ。だから、君のお兄さんが家に帰りたがるかどうかは直接聞いてみないとわからないのだよ」
　そして、ジャバは部屋中に響くように、両手をパンパンと打った。その音を聞いて、何十人というボロ布をまとった男たちが部屋の中に入ってきた。

◇　◇　◇



「さぁ、この中に君のお兄さんがいるかね？　いるのだったら、直接話してみるといい。そして、もし本人が帰りたいといったら私は何も邪魔をしないよ。私は紳士だからね。話してごらん」
　ジャバにいわれるまでもなく、ナーシャはその一団の中に走っていった。そして、彼らを掻き分けながら、忘れることのないカイルの顔を捜し求めた。
　その顔は、すぐに見つかった。目がどんよりと虚ろになってはいるが、みまがうことない兄の顔だった。
「お兄ちゃん!!」
　ナーシャは駆け寄り、思い切り抱きついた。
「お兄ちゃん、ナーシャだよ。会いたかったよ、すごく会いたかったよ。一緒に帰ろうよ」
　カイルの顔を見つめ、一生懸命に話しかけたが、彼の反応は期待したものでは



なかった。まるで、ナーシャのことを見ず知らずの他人でも見るように冷たい視線を投げかけ、面倒臭そうに答えた。

「離れろ、その汚い手で俺に触るな。俺はお前のことなど知らん。側に寄るんじゃない」

それでもナーシャはくじけなかった。

「お兄ちゃん、もううそをつかなくていいんだよ。竜神様が助けにきてくれたんだもん。つらかったんでしょ？　ひどいことされたんでしょ？　でも、もう大丈夫なんだよ。ジャバなんか、怖がることないんだよ」

ナーシャは離れようとしなかった。必死に抱きついていたのだが、カイルはその手を振り解き突き飛ばした。

それでもナーシャにはカイルの変貌が信じられなかった。突き飛ばされても、カイルの目をじっと見つめたまま、涙をこらえた。

その様子を見て、ジャバの声がいやらしく響く。

「おうおう、お兄さんを見つけたかね？

でも、私のいった通りだったろう。彼は、この城から帰りたくないようだ。なぜなら彼は、私に永遠の忠誠を誓ったのだからね」

左京が静かにジャバに問う。

「彼らに何をした？」

ジャバが一言一言はっきりと、さも自慢げに答える。

「私が調合した特製の水を、頭の中に流しこんでやったのだよ。まず頭を割り、その中に水を注ぐ。その水は脳みそを取り巻き、私の思うままの奴隷となる。もちろん、その少年はもう妹のことなどまるっきり忘れてしまっているだろうねェ。

しかし、その少年にとっては天国だ。死ぬまで、甘い夢を見続けて生きていけるのだからね。

そして、もうすぐお前たちも同じようになるのさ。私の命令を永遠に聞き続ける僕と成り果てるのだ」

ジャバは自分に酔っていた。

「死なねば、なおりませんな。氷竜様、こやつの仕置きは私めに」

青竜の声は怒りに震えていた。それに応え左京が何かいおうとしたが、いち早くナーシャの声が飛び込んできた。

「お兄ちゃんはお兄ちゃんだよ!!　絶対にナーシャのことを忘れないよ。だって、お兄ちゃんはいったもん。帰ってくるって。いい子で待ってろって！　ねぇ、そうでしょ、お兄ちゃん？　そういったよね？」

訴えかけるナーシャに対し、カイルの反応は冷たいままだった。

「早く、俺の目の前から消え失せろ。神聖なジャバ様の城を、その汚い服で汚すなというのがわからんのか」





「少年よ、その少女を殺しなさい」
　ジャバがとても楽しそうに微笑んだ。
　カイルはこくんと頷き、腰の短剣を抜いた。しかし、ナーシャに振り下ろそうとする手が止まったまま、ブルブルと震えている。
「さあ、どうしたのだ。早くその短剣を振りおろすのだ」
　ジャバが急かす。
　カイルもそれに頷くのだが、手は震えたまま動かない。次第に、カイルの目に涙があふれてきた。何か言おうとしているが、言葉にならない。
「う……あ……おぅ……」
　カイルは、必死に話そうとしている。体中ががくがくと痙攣し、目からあふれた涙が頬を伝う。
「早く殺せ!!　私に逆らうのか!?」
　ジャバが席を立ち上がり、叫んだ。
「少年は耐えているのだ。お前の洗脳に耐えるため、少年は戦っているのだ。実に見上げた根性だよ。お前にも見習わせたいものだな」
　左京は、それでも静かに答えた。
「ありえない。そんなことはありえない。私の水を頭に流しこまれたものは絶対に逆らえないのだ。殺せ!!　その少女を殺すことがお前に与えられた使命なのだ!!」
　カイルは、それでも必死に耐えた。耳から鼻から、だらだらと血が流れ落ちる。きっと、ナーシャの声が聞こえているに違いない。
　しかし、それに従いたくても従えない自分に抵抗し続ける精神力は、この幼い少年では限界に達していた。カイルは、一声雄叫びに近い叫び声をあげると、振り上げたナイフを自分の喉に向かって振りおろした。それが、この呪縛から解かれる最後の手段だと、決断したのだろう。
　それを見た青竜の右手が伸びる。カイルにしっかりと向けられた青竜の右手に巻きついていたロープが、するすると伸びて一本のムチとなり、カイルの手に握られたナイフを間一髪絡み取った。
「お前のような少年を死なすわけにはいかないよ」
　そういって、青竜は短いため息をついた。同時に、カイルはがっくりと倒れ込み、ひくついている。
「どうやら、少年はお前の命令に従いたくないそうだ。それでは、連れてかえっても文句はあるまい？」
　左京は、カイルのもとに近寄り抱き起こした。完全に意識を失っているようだ。ナーシャが心配そうに顔を覗き込む。
「心配することはない。カイルはすぐにもとに戻る」
　左京は懐から１本の細長い針を取り出した。キラキラと光り、透き通った美しい針だ。

「これは、水で作った針だ。私の友人に、針を自在に扱い他人の意識を操る美しい女がいる。見よう見まねで覚えたのだが、ジャバの子供騙し程度の術ならば大丈夫だろう。見ているがよい」

そして、器用に左手に持った針をくるりと一回転させると、こめかみの辺りに突き刺した。一瞬、びくんとカイルの体が震えたが、それきり動かなくなった。そのままゆっくりと針を押し込んでいき、その先端がもう一方のこめかみから現れたところで止めた。

少し間をおいて、カイルは急に咳込み、口からどす黒い水をげほげほと吐き出した。それを確認して、左京は素早く針を抜いた。抜くと同時に、針はふにゃりと崩れ、水滴と化した。

「もう大丈夫だ」

◇　◇　◇

カイルはゆっくりと目を開けた。今まで自分が何をしていたのか、まったく身に覚えがないというように、きょとんと不思議な顔をしている。

ナーシャの顔を見て、状況を把握できないまま口をあんぐり開けている。そんなカイルを見て、ナーシャがしがみついた。

「お兄ちゃん!!」

「ナ、ナーシャ、どうしてここに…？」

抱き合う２人を残し、左京は立ち上がりジャバに向き直った。

「さァ、連れて帰らせてもらうぞ。これで文句はあるまい？　それとも、彼に家に戻りたいか聞いてみるかね？　返ってくる答えは明らかだと思うが」

「くっ、キザな男よ。よかろう。望み通り勝負してやる。私と戦い、己の未熟さを思い知るがよい」

ジャバがマントを翻した。

「私は別に手をださんよ。手を出したら最後、お前は一巻の終わりだ。お前がどれほどの水術を使うのか、一応この目で見ておきたいのでね。遠慮せず水術を披露するがよい」

あまりに冷静な左京の態度に、ついにジャバの怒りは頂点に達した。

「よかろう!!　その生意気な口が２度ときけないように、歴然とした力の差を見せてやる。わが水術の秘技、地獄へ土産に持っていけ。ある意味で、お前は幸せ者なのだ。このジャバ様の水術を見られるのだからな」

「能書きはよい。早く見せろ」

「うおおぉおぉおぉ―――――っ!!　わが忠実なる僕、水竜よ！　その姿を見せ、この者共に天誅を加えるのだ!!」

「竜？」

「水竜だって？」

「竜を呼ぼうってのか？　あーっはっはっは」

三聖竜はお互いの顔を見合わせ、ジャバの言葉を確かめあいながら高笑いした。

それが、余計にジャバを怒らせた。腰に下げた一際大きな徳利の水をすべて吐き出させ、その水に対し呪文をかけている。

「きさまら、笑っていられるのは今のうちだぞ。水竜が目覚めれば、その笑いは一瞬にして恐怖へと変貌するのだ。私にはわかる。お前らの泣き叫ぶ顔が、まぶたに浮かぶ。うわ―――っはっはっはっはァ!!」

ジャバの笑い声が響くと、その回りの水たまりから湯気が立ちのぼった。その湯気は陽炎のようにゆらゆらと揺らめき、次第に集まり始め、竜を形づくった。

ジャバの前に並んでいた兵士たちは、とっくに部屋の片隅に移動し、固まって震え続けている。

ジャバの前に、一匹の巨大な竜が現れた。水で作られた透明の竜だ。ぽたぽたと水滴をたらしながら低い唸り声をあげている。

ジャバが、その竜に向かって命令した。

「さァ、水竜よ。この者共に、いかに私が偉大かを知らしめるのだ」

しかし、水竜は動かなかった。依然として左京たちを見つめたまま低い唸り声をあげている。

ジャバが、水竜の腹をたたいた。びしゃびしゃと水が飛び散る。

「さァ、どうしたのだ!?　一気に食らっていいのだぞ。遊ぶな、食え！　奴らを１人残さず食ってしまえ!!」

ジャバは左京をつつくように何度も指さし、水竜と左京を互いに見比べた。それでも、水竜は動こうとはしない。まるで蛇に睨まれたカエルか、猛犬に立ち塞がれた小犬のように、手を出しかねているようにも見えた。

「何をしている！　早く行け!!　私の命



令が聞けぬ訳はなかろうが!!」
ジャバは、水竜の腹に腕がめり込むほどびしゃびしゃとたたいた。泣こうがわめこうが、蹴ろうがすかそうが、水竜は決して動こうとしなかった。
そんな水竜に、赤竜が一声かけ、手を振った。
「いよっ！」
いきなり水竜が暴れ出し、ジャバをくわえるとそれを天にかざした。
「な、何をする!? 私ではない、食うのはあいつらだぞ！ この大馬鹿者め!!」
しかし、水竜はジャバを下におろすどころか、くわえたまま放そうとしない。
左京が口を開いた。
「ジャバよ。私たちに対し、水で竜を作り命を吹き込んだのは間違いだったな。しょせんお前の水術はその程度か。
これでは、せっかく我らの水術を披露しようにもそれには及ばぬようだな。お前は、そのまま水竜に食われてしまうのだから。哀れなものよ。せめて虎を作れば、まだよかったものを」
ジャバは、竜の口にくわえられたままじたばたと手足を振った。しかし、それはまったく無駄な抵抗だった。
「畜生!! 俺の水術はまだまだこんなもんじゃねえんだぞ。覚えてやがれ!!」
ジャバが下品に捨てぜりふを吐いた。
しかし、その目に移ったものは、左京たちではなく恐ろしい形相で睨みつける4匹の竜であった。
「ひっ…！」
もう一度目を凝らしたが、見間違いだったのかそこには左京たちが笑っていた。
このとき、初めてジャバは恐怖を感じた。しかし、時は既に遅かった。彼らの正体に気付くには、あまりに手遅れになりすぎていたのだ。
「私がこの地にきたもう１つの理由を教えようか？ それは、お前に引導を渡すことだ。ジャバよ、お前はあまりに多くの血を流しすぎた。それも、自分の私欲を満たすためだけのもの。そこから何も生まれはしない」
左京の声が、まるで耳に吐息がかかるほど近くに聞こえた。
「た、助けて…」
ジャバは祈るように口を開いた。
「お前の存在は罪なのだ。お前は、強いのだろう？ お前は私との力の差をわからせてくれるのだろう？ ならば、自力でこの窮地から脱してみるがよい。それとも、あの言葉はこういう意味だったのかな？」

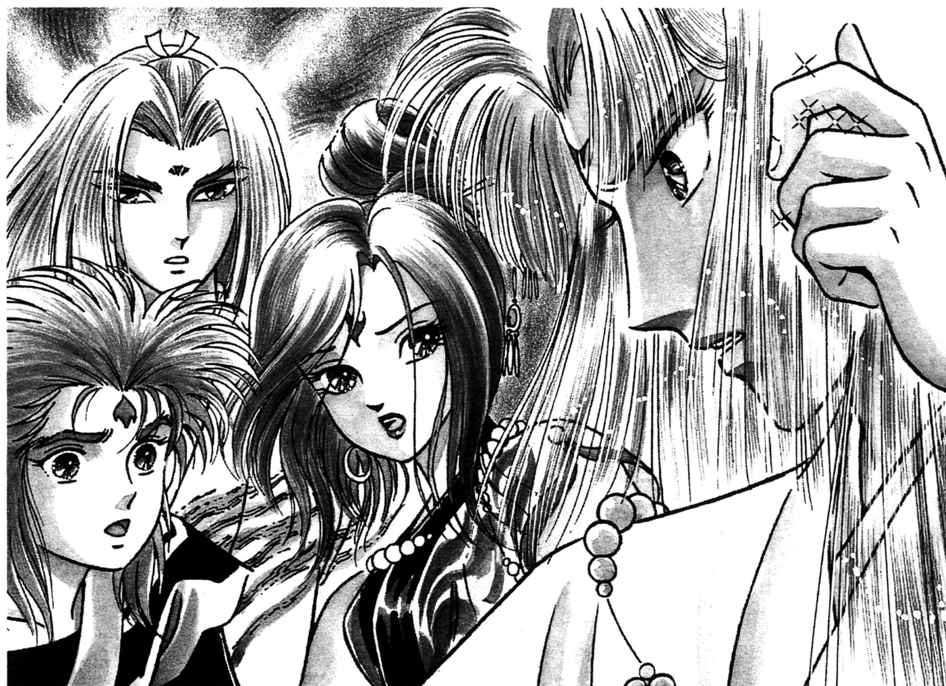


ジャバは激しく頷いた。
「そ、そうです。私は弱い。あなた様との力の差は歴然としていました。かないません。許してください」
「聞く耳もたんな」
左京がそういった途端、半開きになっていた水竜の口は閉ざされた。
「うぎゃあぁ!!」
それが、ジャバの最後の言葉だった。しっかりと閉ざされた水竜の口は２度と開くことなく、おびただしいほどの赤い血で口を染め、悠々とした姿でそのまま動かなくなった。

◇ ◇ ◇

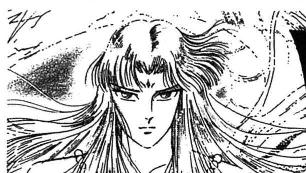
ジャバの術が解け、水竜が再びもとの水と化す前に、その体に左京は手を当てた。すると、一瞬のうちに水竜の体は固まり、そこには美しい竜の氷の彫刻が出来上がった。
「この氷は、永遠に溶けることがない。ミューラの象徴として、飾るのだ。再び悪が現れるとき、竜は蘇りその者を食らうであろう」
左京はそう言い残し、城を後にした。三聖竜と幼い兄妹が後に続く。
ジャバという頭を失った悪の軍団は、これで統制がとれなくなり、自滅するのは時間の問題だろう。後は、この星に住む住民たちが自然と解決してくれるはずだ。
「あーあ、せっかくの下界だっていうのに、何だか呆気ないわァ。これで終わりなんてつまんなーい」
赤竜は誰に当たるわけでもなく口をと

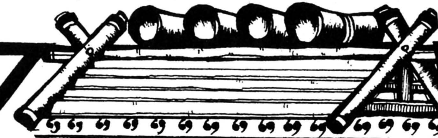
んがらせた。
「馬鹿をいうな、赤竜。平和が一番だ。短い間とはいえ、貴重な体験をさせていただいたことを氷竜様に感謝するのだ」
青竜は左京に深く頭を下げ、赤竜を戒めた。優等生ぶった青竜の態度が気に入らないらしく、赤竜は後ろで思いっ切りいやな顔をした。
左京は、ナーシャとカイルに別れを告げるため、腰を落とした。そしてナーシャの頬に手をやり、優しく微笑みかけた。
「ナーシャよ。これで平和がくる。お前はまれに見る優しさをもった少女だ。そして、兄のカイルはそれに劣らぬ勇気をもった少年だ。いずれ、2人で力を合わせこの星を導く日がくるであろう。その時を、私は天界で楽しみに待っているぞ」
ナーシャは寂しそうに笑った。その隣で、パルも寂しそうに鼻を鳴らしている。
「…帰ってしまうのですね」
左京は静かに頷いた。
「…そうだ。しかし。私はいつでもお前の側にいるのも同じなのだ。悲しむことは何もない……時に、1つだけ気になることがある。神の身分でありながらおかしいと思うかもしれぬが、聞いてもよいか？」
予期せぬ突然の質問に驚きはしたものの、ナーシャは何だか偉くなったような気分で少し嬉しかった。
「私で答えられることなら、何でも聞いてください！」
「では、聞こう。お前は私に助けを求めたが、どうして私に祈ったのだ？　お前がなぜ私の存在を知ったのかが、どうしても気にかかるのだ。教えてはくれまいか？」
それにはナーシャも驚いた。あの貝殻は、当然左京が呼びかけたものと思っていたからだ。何と答えていいかわからずに、とりあえずあれから宝物として持っているあのときの貝殻を差し出した。しかし、それを差し出されても、左京にも皆目見当もつかない。
「この貝殻がどうかしたのか？」
それでも、左京は笑みを絶やさずナーシャに問いかけた。ナーシャは一瞬答えに詰まったが、正直に話すことにした。
「この貝殻を耳に当てると声が聞こえてくるんです。天界に住む竜神様に祈れば、きっと願いはかなうって。だから、竜神様に一生懸命お祈りをしたんです。私は、この貝殻はてっきり竜神様がくださったものかと思って…」
「私は、そんな覚えはないぞ」
そういうと、左京はナーシャの手から貝殻を取り、さして珍しくもなく普通の貝殻を物珍しげに見回した。
赤竜が興味深そうに顔を近づける。
「ヘェ、氷竜様が知らないことなんてあるんですか？」
左京は、何かに引かれるようにその貝殻に耳を近づけた。
貝殻を耳に当て、しばらく黙っていたものの、突然目を見開きいつになく驚いた様子で立ち上がった。



「馬鹿な……!?」
三聖竜も驚き、心配そうな顔で左京の回りを囲んだ。
「まさか……考えられぬ」
「いったい何があったというのですか？」
急き込む青竜に対し、左京は一言だけぽつりと答えた。
「この星にある楽王山の山頂に急ぐぞ」
「何故です？」
たったそれだけの左京の答えには不満の様子で、青竜はさらに突っ込んだ。
「この貝殻の声の主が私を呼んでいるのだ。楽王山の山頂までこいとな」
「何者なのですか？　この貝殻の声は誰なのですか？」
なおもせっつく青竜に対し、左京は優しく微笑みかけた。
「私のよく知っている者だ。よく知っている声さ……」
しかし、その微笑みが言い知れぬ不安を隠しているものであることを、青竜が見抜けぬはずはなかった。
「何か……何か大変なことが起きたのですね」
「いくぞ、楽王山へ」
左京は足早に歩き始めた。楽王山は、ジャバの城の後ろにそびえ立つ大きな山である。左京の足取りは、確実にその方向へ向かっていた。不気味な不安を感じつつも、お互いの顔を見合わせ、三聖竜も後に続いた。
「いこう」
カイルが、ぼーっとしているナーシャの手を引っ張った。
「あの人は、僕たちを助けてくれたんだろう？　今度は僕たちが役に立つ番さ」
ナーシャは力強く頷き、2人は急いで左京たちの後を追った。その後をパルが追う。
はたして、楽王山の山頂に待つものとは？

（つづく）





いざKAMIKURA!!

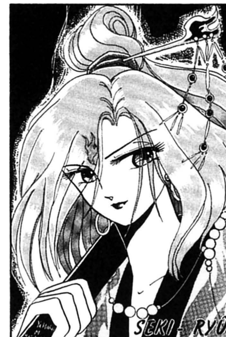
小説「覇竜の神座」をもっと²楽しむコーナー

フフッ、私は幻左京だ。イラストもだいぶ届いてきたとみえるな。実にありがたいことではないか。





◀東京都／霧代あずさ　抜忍時代の設定にくわしい読者が多いのにびっくり。



◀秋田県／弓納持　矢矧　左京たちの天敵がムカデだったらおもしろいね。



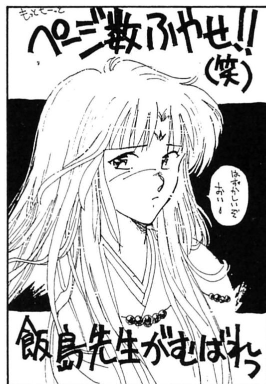
◀石川県／まん　2MのCDになればきっとアクセス回数は減ると思うよ。



◀東京都／れい　抜忍は？だけど、CDのBURAI-IIはもうすぐ紹介できるかも。



◀新潟県／藍沢京子　KAMAKURA係と勘違いした人、結構いたみたい。



◀東京都／夢の助　抜忍伝説は、MSXとPC88ででたソフト。邪鬼丸、邪妖斎、小源太の3人それぞれに異なったストーリーが楽しめる、アドベンチャーぽいRPGなんだ。



◀福井県／江土友勝　なんか赤竜の人気がすごいみたい。（今月のイラストはほとんど赤竜）でも、左京ファンならきっと青竜も気に入るんじゃないかな。

大胆素敵な同人誌だっ!!



この「大胆無敵」は、B５変型サイズ／14PのBURAI同人誌。作者は、静岡県／神総凱人さん。まだ準備号で、トークとギャグ、パロディーが中心。先着10名に分けてくれるそうだよ。

連絡先：〒427 静岡県島田市稲荷 4-7-24　畠山愉視

神座がカセット文庫に!!

き、聞こえる…。左京の声も、ナーシャのかわいい呟きも。下のカセットは、神奈川県／けれの綺羅さん自作自演の神座1、2話分のアフレコテープだ。ボイスチェンジャーをつかい、バイケンの太く低い声まで一人でこなしているから驚き！ナーシャが貝殻を拾うシーンではバックに波の効果音が入っているという凝りようだ。





◀大阪府／平田恵子
ナーシャってほんとにいい名前だよね。

今月の神座発見レポート

秋田県／弓納持　矢矧さんからの情報によると「田沢湖の辰子姫」という伝説があるそうだ。江戸時代、16才の辰子は永遠の美しさを保つために泉の水を飲み干す。途端、竜に変身した彼女は湖に身を踊らせ姿を消してしまう。そして、彼女を祭る「御座石神社」が、つまり神座というわけだ。

人材大募集!!

パンドラボックスでは社員を大募集！パソコンを始めあらゆるゲームを作っています。プログラマーから雑用まで募集します。(18才以上)

〒169 東京都新宿区
百人町4-9-7
新宿ユーエストビル
5F
(03)3362-0988



♥気軽に応募してね！

◀飯島先生が社長だよ〜ん。

神座Q&A

Q：左京や三聖竜は、今はそれぞれ特徴のある人間の姿ですが、もし全員竜の姿になってもお互いに見分けがつくのですか？（群馬県／いざ鎌倉）

A：普通の人には、カエルは見分けがつきません。でも、カエル通（どんな奴や…）や、カエルには見分けがつくそうです。だから左京たちも…（飯島）

★このコーナーへのおたよりは、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン「いざKAMIKURA!!」係　まで。

PC-ENGINE PLUS

MARCH.1992 NO.39

92年はPCエンジンにとってどんな年になるか？　今回のプラスでは年頭に当たって、ソフトハウスのみなさんにアンケートをお願いした。内容は今年のラインナップおよびPCエンジン全体の動向について。はたして結果は—？

今月の目次
CONTENTS

■1992ソフトハウスアンケート
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX(ハドソン中本伸一氏)
■月Pエンジンルーム

SPECIAL REPORT

1992ソフトハウス大アンケート
92年はカード40本、CD-ROM25本、スーパーCD-ROM60本!!

どんなタイトルのゲームが出るのか？　ユーザーにとって最大の関心は、おそらくこの１点に集約されるだろう。

が、ソフトメーカーさんとしては、タイトル自体があまり先のものは発表できない。そこで、まず最初のアンケート項目が、年間何タイトルのソフトを制作予定しているのか？

各メーカーさんの予定本数は次のページを見てもらうとして、アンケートの結果を集計したのが、下の「媒体別のソフトタイトル予定数」。

未定の（または公表しない）メーカーさんがかなりあるものの、回答の数字を計算していくと、カードが46＋α、CD—ROMが26＋α、スーパーCD—ROMが94＋α。その数字に、制作の遅れなどを考慮して弾きだした全体の数字が、見出しで紹介しているカード40本、CD25本、スーパーCD60本というわけだ。

質問・1 媒体ソフトタイトル数の予定は？

媒体＼本数	未定	0本	1本	2本	3本	4本	5本	6本	7本以上
カードROM	13	10	6	8	2	1	0	0	2
CD-ROM	20	8	5	6	3	0	0	0	0
スーパーCD-ROM^2	6	6	4	13	3	5	0	0	5

▲メーカーさんを制作予定本数によって集計した表。例えば、その媒体を３本制作するメーカーさんが何社、というように見る。「未」は本数未定または公表せず、という意味。

■PCエンジン全体としてスーパーCD化が進行

さて、その媒体別の数字だが、昨年はカードが60本で、CD—ROMが47本。そしてスーパーCD—ROMは５本。

この数字と今年の予想を較べてもらうと、一目瞭然。スーパーCD—ROMが飛躍的に伸びていることがわかる。

自社の発売タイトル数以外に、「業界全体の媒体別タイトル数」を予想してもらったところ（質問項目２）、やはりスーパーCD—ROMが他の２つに大きく差をつけてトップ。

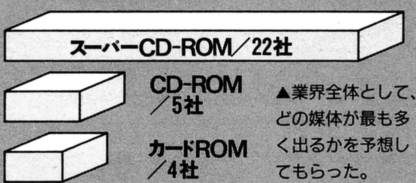
スーパーCD—ROMが多くなると考えた理由としては——

①市場の状況（ユーザーのハードの移行など）から考えて、CDはスーパーCD—ROMが主流になっていくと思われるから

②カードROMとCD—ROMの生産コストを考えると、CD—ROMの方が有利

③年々高まるユーザーの要求に答えられるのは、やはりスーパーCD

質問・2 発売タイトルの多い媒体は？



▲業界全体として、どの媒体が最も多く出るかを予想してもらった。

といったものが代表的な回答。一方、スーパーCD—ROMをトップにあげなかった理由としては、「DUOを始めとしたスーパーCD・ROM^{2}システム対応のハード類の普及台数が今一歩なのでは？」というのが主流。方向性としては、スーパーCD—ROMが伸びるが、現状では、まだカードや旧CDの方が多い、とする考え方だ。

実際の予定タイトル数には、方向性より現状重視というメーカーさんの考え方が反映されているようだ。



カードゲームはなくなってしまうのか!?

PCエンジンだけでなく家庭用ゲーム業界全体が、カード（またはカセット）からCD―ROMへと向かっていることは、前ページのアンケート結果でもわかるだろう。

そこで、質問項目の３番目は、カードとCDのソフト制作環境について。

カードROMの場合は、「制作環境が現状より悪くなる」と回答したメーカーさんが13社。

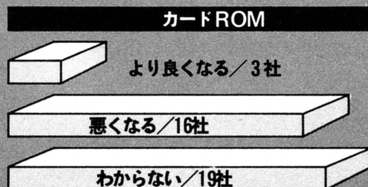
理由としては、

①大容量化が進んだことで、カードROMの原価自体が高くなり、価格的に考えて大ヒットがむずかしくなりそう

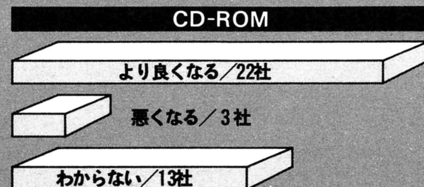
②メガドラ、スーファミなど他機種との絡みなどがあげられている。

質問・3 カードROM、CD-ROMを取り巻く環境は良くなる

カードROM



CD-ROM



そう考えていくと、今後カードゲームが次第に少なくなり、いずれはなくなってしまうのでは？　という不安も出てくるが……。

メーカーさんの意見をまとめてみると、そこまで極端な移行はなさそう。

質問・4 92年に期待されるソフトジャンルは？

質問項目の４は、媒体ではなく、ゲームジャンルについてのもの。各メーカーさんで、最も今年期待しているジャンルを聞いてみた。

結果は右のグラフの通り。

根強いRPG人気。そして昨年に続いてシミュレーションに寄せる期待をうかがうことができる。

２位の「特にない」というのは、逆に「すべてのジャンル」という内容も含んだもの。MM系統とは、最近話題のマルチメディア風のソフトのこと。例えば「デジタルコミック」のように、高品質のビジュアルとサウンドを提供するソフトを指している。

■最も期待できるソフトジャンル

ジャンル	社数
RPG	11社
特にない	7社
シミュレーション	6社
アクション	4社
MM系統	4社
スポーツ	2社

PCエンジン全体を考えた場合、カードROMは入門者向けの媒体として、重要な役割を持っている。これはCD―ROMのハード価格がまだ高価なことを考えると、「入門者（低年令層）はPCエンジン本体&カード」という図式が確実に残っているため。

CD・ROM²ユーザーがカードをプレイしないというなら話は別だが、要は「カードでおもしろいゲームソフトが出るかどうか」にかかっていると言えるだろう。

この点に関しては、「カードがより良くなる」との回答の中には、例えば昨年末のコナミさんのような新参入による活性化に期待を寄せる声もあった。

一方、CD―ROMの環境に関しては、ほとんどのメーカーさんが「より良い方向に向かう」と回答。

まずは、スーパーCD・ROM²へのバージョ

ソフトハウス別 1992制作予定タイトル数

ここではメーカーさんごとの制作予定タイトル数を紹介。みんなの好きなメーカーさんは何作予定しているか？　しっかりチェックしておこう。

メーカー	CARD	CD	SUPER CD	合計
IGS	— 0本	— 1本	▲ 1本	▲ 2本
アイマックス	▼ 0本	— 0本	— 0本	— 0本
アイレム	? ?本	? ?本	▲ 2本	— 4本
工画堂スタジオ	? ?本	? ?本	? ?本	? ?本
ココナッツジャパン	? ?本	? ?本	? ?本	? ?本
コナミ	? 3本	? 0本	? 3本	? 6本
サン電子	— 0本	▼ 0本	▲ 2本	▲ 2本
タイトー	▼ 2本	▲ 3本	? ?本	— 5本
ナムコ	? ?本	? ?本	? ?本	? ?本
日本物産	▲ 3本	— 0本	▲ 1本	▲ 4本
ハドソン	— 10本	▼ 1本	▲ 12本	— 23本
パック・イン・ビデオ	▼ 1本	— 2本	▲ 2本	— 5本
パルソフト	? 0本	? 0本	— 0本	— 0本
マイクロ・キャビン	? ?本	? ?本	? 2本	? 2本
メサイヤ	▼ 0本	— 3本	▲ 4本	▲ 7本
メディアリング	— 2本	? ?本	▲ 2本	▲ 4本
UPL	? ?本	? ?本	? ?本	? ?本
ユニポスト	▲ 2本	? 0本	? 0本	— 2本

カードかCDか? その判断の基準は?

ソフト開発の上で、媒体をどのような基準で選択するか? この質問に対しては、①市場の分析 ②ゲームの内容 ③容量などさまざまなものが回答として寄せられた。その中で、最も多かったのが、そのゲームのユーザー層によって媒体を選択するというもの。

一言で言うと、低年令向けはカードで、というのがひとつの基準のようだ。



ンアップで、ハードの能力が向上。大幅にソフトの可能性がアップしたことが第一の理由。

第二には、製造コストの安さ、サウンド性能、そして大容量というCD—ROM自体の特長。それに加えて、メガCDの発売や、スーファミのCDマシンの発表で、一般にもCD—ROMの認知度がアップしていくであろうことがあげられている(他のマシンとの比較では、ソフトのノウハウで、当分は有利との声が多かった)。

これらの意識を総合すると、92年はスーパーCD—ROMに大いに期待できそう。メーカーのみなさんご協力ありがとうございました。そして今年もがんばってくださいね。

まさにCD-ROM元年!!

スーパーファミコン用 CD-ROMマシン来年発売決定!!

SONYとフィリップス。2大メーカーとの提携でさまざまなウワサを呼んでいた任天堂のスーパーファミコン用CD—ROMアダプターが、93年の1月に日米同時発売される、との発表が行われた。

CD—ROMアダプターの規格は、「CD—ROM XA」と呼ばれるものを採用。SONYが開発中のゲーム機「プレイステーション」や、フィリップスのCDIマシンも、スーファミ用のCD—ROMアダプターと互換性を持つ方向で進んでいるという。

細かい性能は一切明らかにされていないが、一部の新聞報道によると価格は2万7000円。月産30万台が目標。ソフトは93年1月に、任天堂から3作程度を予定している。

ここにきてパソコンの雄、アップルがひとつの商品としてのCD—ROMマシンを発表するなど、にわかに活気づいてきているCD—ROM市場。

CDユーザーとしては(お財布はちょっとツライが)、今後の展開が非常に楽しみだぞ。

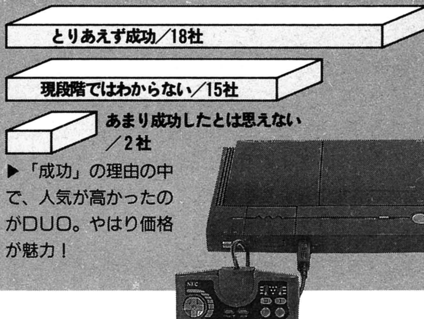


質問・5 スーパーCD-ROM化はひとまず成功!?

最後の質問は、昨年のバージョンアップについて。時期・商品の価格などを含めて、総合的な評価を尋ねたところ、基本的には、好意的な意見が多かったようだ。

「あまり成功したとは思えない」理由としては、市場の混乱とスーパーCD・ROM²の価格が主。「わからない」は、今後の対応ソフト次第を理由にあげたメーカーさんが多かった。編集部としては、ひとまず成功と思うが、ユーザーのみんなはどうだろうか?

■バージョンアップに対する評価は?



▶「成功」の理由の中で、人気が高かったのがDUO。やはり価格が魅力!

メーカー	CARD	CD	SUPER CD	合計
アスク講談社	— 1本	— 1本	▲ 3本	▲ 5本
アスミック	? ?本	? ?本	▲ 2本	▲ 2本
アトラス	? ?本	— 2本	▲ 2本	▲ 4本
インテック	— 0~1本	— 1本	▲ 2本	? 4本
NECアベニュー	— 1本	? ?本	▲ 10本	▲ 11本
データイースト	? ?本	? ?本	? ?本	? ?本
データウエスト	? ?本	? ?本	▲ 3本	▲ 3本
テンゲン	▲ 4本	— 0本	— 0本	▲ 4本
トンキンハウス	▼ 0本	▲ 2本	? ?本	— 2本
ナグザット	▼ 2本	— 2本	▲ 4本	▲ 12本
ビクター音産	▼ 1本	▼ 2本	▲ 7本	▲ 10本
ヒューマン	— 2本	? ?本	▲ 4本	▲ 6本
フェイス	? ?本	— 0本	— 0本	? ?本
ブレイングレイ	? ?本	? ?本	▲ 2本	? ?本
ホームデータ	? ?本	? ?本	? ?本	? ?本
RIOT日本テレネット	▼ 0本	▼ 0本	▲ 7~9本	? 7~9本
レーザーソフト日本テレネット	▼ 0本	▼ 0本	▲ 4本	— 4本
ライトスタッフ	? ?本	? ?本	▲ 1本	? 2本
リバーヒルソフト	? ?本	? ?本	? 2本	? 2本

*****表の味方*****
ここでは媒体別(カード、CD、スーパーCD)に、制作予定ソフト数を紹介。未定は「?」。またそれぞれの本数の上のマークは、昨年比の増減(▲が増、▼が減、—が同じ)を表している。

HYPER BOX

SHINICHI NAKAMOTO
ハドソン技術本部長
▶中本伸一氏

CHAPTER 20

恒例!ウインターCESレポート

この1月にアメリカ・ラスベガスで開かれたウインターCES。この電気業界の一大イベントに見る家庭用ゲーム機の動きは……? ゲームプロデューサーとしての意見を交えつつ、中本氏がショーの雰囲気とゲーム機の動向をレポートする。

今回はお正月の恒例行事であるアメリカ・ラスベガスで行われたウインターCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）の報告です。

ゲーム業界の人々にとって、CESは半年に一回のお祭ということもって、日本からもたくさんの人々が訪れていました。特にソフト開発会社の幹部の方々の姿は、会場のいたるところで見かけることができました。やはり、ソフト業界にとっては、CESは、この一年を占う意味で大変重要な意味を持つショーといえるでしょう。

さて、まずは任天堂のブースです。

さすがにトップメーカーの貫禄で、CESの中でも最大のスペースを占めていました。ブースは、普通の小中学校の体育館を10個位つなぎあわせた大きさだと思っていただければ間違いないでしょう。

展示の内容は去年の秋から発売を開始したSNES（アメリカ版スーパーファミコン）を中心に、数多くのソフト会社がそれを取り巻く形でソフトを出展していました。

そんな中で目をひいたのが参考出品のバズーカ砲です。数年前にファミコン用の光線銃というものが登場しましたが、これはそれを大型にしたもので、原理的には一昔前に流行したライトペンという装置を赤外線でワイヤレスにしたものです。

画面をゆっくりと横切るミサイルを撃ち落とすゲームをデモしていましたが、このバズーカ砲をその他のゲームに応用するのは、ソフト的にはちょっと難しいといえます。またアメリカの家は大きいので問題ありませんが、日本では実際に家庭でプレイするとなると苦しいかもしれません。

さてショーの会場はきらびやかで派手な任天堂ですが、実際はSNESはそんなに派手には売れていないようです。その証拠に任天堂は今年になってから急にSNESの値下げをしました。バリバリ売れていれば値下げの必要はないはずで、発売して半年もしないうちに値段を下げるのは任天堂としては異例の事態です。



▲最近好調なジェネシス（メガ・ドライブ）のブース。

原因としてはまだ良質なアメリカ向けのソフトが揃っていないということと、セガの激しい追い上げにあるようです。

また毎年この時期になると任天堂は重大発表をして市場の話題を盛り上げてくれますが、今年の話題はスーパーファミコン用のCD—ROMシステムの発表でした。

この発表についても、良く考えてみると1年以上も先に発売される製品のアナウンスを、この時期にするというのは、ちょっと妙な感じがします。あえてこのCESに合わせて行わなければならなかったというのは、裏を返せば、それだけSNESの不振で任天堂が焦っているという事の証明ではないでょうか?

一方、その任天堂を焦らせているセガですがブースの大きさこそは任天堂の面積の5分の1程でしたが、100本位のソフトを展示していました。セガの売りとしては豊富なソフトとスピードです。

さすがに3年近くもソフト開発を続けている成果として、ソフトの種類だけは豊富に見えますが、はたして内容的にはどうでしょうか?たしかにセガブランドのゲームにはソニックを始めとして、内容の濃いものが多いのですが、ショーの会場で見るかぎり、サードパーティーのソフトにはあまり見るべきところがありませんでした。

マリオとソニックを2つ並べてプレイして、「ほらセガの方はこんなにスピードが速いでしょう」というデモを盛んにアピールしていましたが、アメリカ人は一般的にこうした比較広告に弱いので、このキャンペーンは結構効果がありそうです。ただ私はゲームの面白さはスピードだけではなく、そのゲームの持っている世界観でありテイストだと思うのですが、皆さんはいかがでしょうか?

さて我等がNECのブースですが、CESの会場とは別な場所で招待客を中心にプライベートショーを開催していました。

どちらかというとこじんまりとした会場で、スーパーCD・ROM²を中心とした展示をしていました。一般に見せるというよりはむしろ問屋さん向けの商談会という雰囲気です。

今年のNECは先行しているCD—ROMを中心に展開していく予定のようです。3年目を迎えたCD—ROMはソフトも良質なものが出揃ってきているので、タイトル数や内容的にも問題なくアメリカでのビジネスが展開できるでしょう。ただ気になるのは価格的に多少割高なので、どこまでソフトの良さを分かってもらえるかが鍵になっていくと思います。

日本とアメリカでのゲーム機戦争は今年も面白い戦いになりそうです。

次回は任天堂から発売されたスーパーファミコン用のCD—ROMシステムについて解説してみたいと思っています。お楽しみに！


▶超大型バズーカ砲をたのしむ江口団長っ!
▲任天堂のブースは今年もハデなショーを展開。



月Pエンジンルーム ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

PCエンジンの基本から、非常に高度な内容まで、どんな質問でも年中無休で受け付け中のエンジンルーム。これからハードやソフトを買おうとする人、遊んでいるハードやソフトのことでわからないことのある人などなど、よろしければ参考までにご一読ください。

Q ゲーム用CD-ROMの音楽を普通のCDプレイヤーで聴いていますが、これはハードやソフトにはよくないことなのでしょうか。 （愛知県　大橋障透）

A ソフトによっては、普通のCDプレイヤーにかけると声優さんのナレーションで「ロムロムで楽しんでね。」と、注意が流れるものもあるようだね。

はっきりした理由は、例によって日本電気ホームエレクトロニクスの後藤氏に聞いてみた。

「音楽用CDには人間の耳に聞こえる音楽信号をAD（アナログ→デジタル）変換したデジタルデータが記録されています。

そして、普通の音楽用CDプレイヤーはこのデジタルデータをDA（デジタル→アナログ）変換して、元の音楽信号に戻します。

ところが、CDロムロム用などのCD-ROMには、音楽用のデジタルデータ以外にコンピュータデータが記録されています。

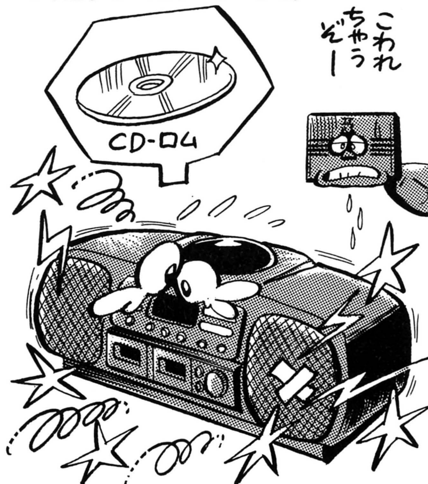
これを普通の音楽用CDプレイヤーが読み取り、音楽信号に変換してしまうと、うるさい雑音になるばかりか、スピーカー等を壊してしまう可能性もあるのです。

最近発売されているプレイヤーですと、コンピュータデータを変換しないようになっているものも多いようですが、危険を避けるため、普通のCDプレイヤーで再生した場合に、警告が流れるようになっているのです。」

普通のCDプレイヤーで、ゲーム中の音楽を楽しんでいる人は多いみたいだけど、これからはテープに録音したり、実際にプレイしながら楽しんだりすることにしよう。

Q 新型のCDロムロムが発売されましたが旧型のロムロムを、これから修理したり、部品交換するのに支障はないのでしょうか。 （埼玉県　渡邊雄司）

A どんな電気製品でも、生産が終わったから、アフターケアもおしまい、なんてことはないのだ。これからも故障や部品交換など何の問題もなく対応できるから、安心してほしいとの返事をいただいているぞ。



Q 人気があっても、なかなか移植されないゲームがあるのはなぜですか。どんなゲームが移植されやすいのですか。 （神奈川県　高橋将彰ほか）

A 難しい質問だ。まず人気作が移植されない理由は大きく分けて2つあると思う。1つは技術的な理由。もう1つはハードとソフトメーカーの販売戦略という理由だ。

技術的な理由とは、簡単にいえば家庭用・普及型ハードの限界ということだ。たとえば最近のアーケードゲームは3Dで自由スクロールしたり、ホログラフを使ったりと新技術等の話題に事欠かないが、現在の家庭用のゲームマシンで同じゲームをプレイするのは不可能だろう。もし家庭でプレイしようと思ったら、大変な出費のはず。最近、アーケードゲームの移植が一段落している理由の1つだと思う。アーケードのハードが高価格・高性能化しているのだ。

また、パソコンソフトの一部には、高速計算や大容量のRAM（データの置き場所）を必要とするものがある。これも家庭用マシンでは移植が困難となる要素だ。

つぎに、2つめの理由だ。非常に複雑で答えにくいが、「特定のマシンだけでプレイできる」人気ソフトは、競合しているゲームマシンの世界では強力な戦略ソフトになる。ここがハード・ソフトメーカーの思惑、作戦、路線などが絡んでくる部分だ。この理由で移植されないソフトは、実は多数あるはずなのだ。

この2つの問題をクリアしたソフトが、他機種に移植されるわけだ。

今後は複数のメーカーのCD-ROMが続々と開発されていく、CD-ROM時代に突入したので、多額の開発費をまかなうために、またデータにある程度の互換性が存在するために、ゲームの移植は活発になっていく可能性が高い。CD-ROMの先駆者、PCエンジンは強みを発揮すると思うよ。

Q スーパーCDロムロムには、ボタンが1個しかありませんが、音楽CDは聞けるのですか。 （愛知県　村上浩二ほか）

A 答えはもちろんイエス。スーパーロムロムで音楽CDが聞けます。

ボタンがないのに音楽用CDが再生できるのは、操作のすべてをテレビ画面上で行なうシステムだからだ。テレビ画面上に表示されるパネルのボタンを、パッドで選んで押す仕組み。これは旧型も同じだね。

とはいうものの、確かに旧ロムロムユニットは単独でも音楽が聞けるように、早送りや巻き戻しのボタンもついていた、と改めて気付いてしまった。まあ、スーパーCDロムロムを音楽CDを聞くためだけに使う人もいないだろうから、広いテレビ画面でパネルを操作できるのはむしろ便利なはずだよ。

ついでにもう1つ疑問に答えておくとしよう。スーパーCDロムロムやPCエンジンDUOには、インターフェイスユニットや天の声2、スーパーシステムカードは必要ない。それらの機能はすべて内蔵されているからね。本体さえあれば、PCエンジン用のCD-ROMや音楽CDをすぐ使うことができる。これらの購入を考えている人、安心しておくれ。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係

2月号・ニンジン倶楽部の補足説明　2月号・90ページのニンジン倶楽部『とーきょーどーも』で「PCエンジンLTがスーパーCDロムロムに接続できる。」とありましたが、そのままでは接続できません。今春発売予定の専用アダプタを使用して接続するようになっていますのでご了承ください。

ショーとギャンブル
ジエロ取材
1992 WINTER

WCES取材レポート第2弾！（というワリにCESの記述が少ないけど（笑））1月8日、取材のため成田から旅立った団

冬のCESはラスベガス。さあ、ギャンブルに出発だぁ（笑）。

機内ではほとんど眠れないままロスに到着。そこから国内便でベガスに。ベガスの空港で荷物を待ってると、そこに、早速スロットマシンがあるのではないか！　とりあえず、モノは試しに５ドル分ほど挑戦。…よーし、帰りにまた来るからな。覚えてろ！

ホテルは、フロントの横からすぐにカジノ。でも、みんな普段着でやってる。おかしいなぁ、正装じゃないとダメだって聞いたから、スーツ新調したのになー。(前のスーツは、おなかがキツクなっちゃったからね)

その後、プレス登録しに会場へ行った帰り道。ホテルへ向かうタクシーで、ふと横をみると、隣の車との距離がやたらに近い。こんなものかなと思ったら違った。運ちゃんとその車が、車線に入れる入れないで争っていたのだ。しかもかなりのスピードで。

あー、隣のドライバーが窓開けてどなってる。このカーチェイスは無理やり割り込みの運ちゃんの勝ち。ところが、信号で止まったら、その兄ちゃんが車を降りて怒鳴り込んできた。すばやく眼鏡をダッシュボードに放りだして迎え撃つ運ちゃん。びびりまくる団長。

怒鳴り合いの末、窓を思いっきりなぐって一端引き下がった兄ちゃんだが、まだ後ろで叫んでいる。……撃たれるかもしれない。
そしたら、後部座席の団長に当たるのでは……。シートに伏せたほうがいいのか……。

一瞬そんなことを考えたが、どうにか無事にホテルに到着。怖一よー、危険が大前提のアメリカだよー。

部屋に戻って、ちょっとカジノで遊んでから食事。でも、ほとんど24時間以上寝てない（しかもその前は４時間睡眠）団長は、もはやフラフラ。半分以上寝た状態だ。

夕食後、まだ９時だけど、今日はもう寝よう。そう決めて部屋に向かうが、部屋に行くにはカジノを通って行かなきゃならない。う──ん、すごく眠いけど、ちょっとだけ遊ぼうっと。

でも、アッという間になくなっちゃった。とりあえず、今日はこれまで。もう寝ようっと。本日の負け70ドル。

９日。今日からCES開催。今日は下取材なので軽く見て回る。まず、NECがやっているTG-16関係の会場・ホリデーカジノを見てから、ゲーム関連のサウスアネックス会場へ。

会場内には、SEGAやNEOGEOなどの大きなブースに混じって、こちらのパソコンソフトハウスが、いろんな新作ソフトを展示。パソコン関係でおもしろかったのは、人形のバービーを使った着せ替えお絵描きソフト。画面上のバービーにいろんな服を着せ、好きな色でカラーコーディネイトができる（背景もいろいろある）のだ。IBM-PC用。

また、アメリカのいろんなゲーム誌も出展してたので、あちこちまわって最新号（みんなタダでくれるのだ。）をもらってしまった。

さて、今度は御大Ｎｉｎｔｅｎｄｏのテント。まさに、広い、デカイ、すごいって感じ。テント中央には大きなステージがあり、巨大プロジェクターの映像に合わせて、ダンサーたちが、華麗なダンスを繰り広げていた。カッコイイなー。

一通り見て、ホテルへ。今日は、夜６時から、近くでBONKSパーティー。そう、TG-16の新しい展開を発表するパーティーがあるのだ。

ここで中本さんをつかまえて、今月のHYPER BOXの原稿も依頼。(ちゃんと載ってるかな?)帰りにおみやげのTG-16をもらって(ちょっと予定外の荷物) ９時ごろ引き上げる。

パーティーでは、あんまり食べられなかったので、イタリア料理の店に食事に行ってパスタ。

部屋に戻って一休みしてから、今日もカジノへGO！　今日は、せっかく着たんだし、このままスーツ姿でやってみよう。やっぱり、ギャンブルは気合だよ（笑）。

今日も100ドルぐらい使おうかなー。と思いつつ、まず20ドルをクォーターに両替。ほかの二人と別れて、なにげなくテーブルタイプのスロットに座る。最高ベットが２枚（50セント）のやつで、やってみてわかったんだけど、比較的小役の出がいいみたい。台の名前は「ワイルドチェリー」。

最初の10ドル分のコインを剥きながら、１枚がけ、２枚がけを交互にやっていると、そこそこコインが出てくる。それも、20枚役などが集中的に出る時があって、コインの出かたに波がある感じ。波が切れたと思ったら、１枚がけ、波に乗ったと思ったら２枚がけという感じで遊んでいると、少しずつコインが増えてきた。

しばらくして、中当たりの７が揃って200枚。でも、両替の仕方もよくわからないし、このまま打ち込んじゃおうかな。そう思って続行。

相変わらずの波で、コインの枚数は、ほとんど変わらず。このコイン持って、ほかの台遊んでみようかなあ。

突然、中央ラインにマークが揃って、ランプが点滅した。

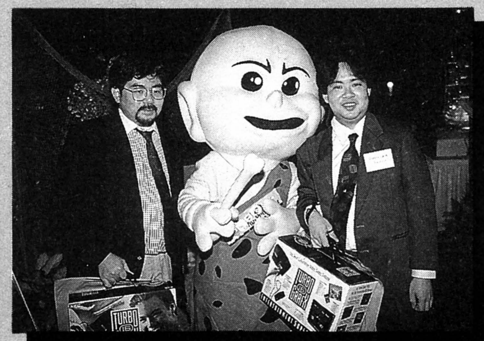
「コングラチュレーション!!」
近くで遊んでたおばさんが叫ぶ。
黒人の掃除のおじさんがガッツポーズをする。
電光掲示板に踊る文字。
「JACKPOT！」



▲取材に持って行ったFMR-CARD。98NOTEじゃ、まだ背負ってあちこち歩くには重すぎるからね。



▲空港で早速スロット。ベガスの空港は、どこに行ってもスロットマシンがあって退屈しないようになっているのだ。



▲パーティー会場でBONKのぬいぐるみと。左が今回の取材でいろいろお世話になった山本直樹さん。

そしてハードディスク

団長紀行

CES REPORT 2

長が、広大なアメリカで見て、体験した波乱の珍道中を一気に大公開。果して、異国で団長を待ち受けていたものは!?

……あ、出た。

でも、機械はウンともスンともいわないぞ。僕はどうしたらいいんだろう。誰かぁぁ。

やがてしばらくして、フロアマネージャーとカジノの支配人が登場。一人だと英語がよくわからないけど、良く聞くとパスポートが必要らしい。部屋にあると答えると、取ってこいとのこと。さあ、部屋までダッシュだ。

ところが、カジノ側のエレベーターに乗ったものだから、部屋がどこかわからなくなる。頭の中はパニックだし、履き慣れない革靴だし、ホテルは広いし。フロア中を走り回る団長！

やっと部屋を発見して、パスポートを入れた金庫の暗証番号を入力。動かない。あれれれ。この番号でよかったはずなのに。あ、開いた。えーい、もっと素早く動け！　さあ、今度はカジノまでひとっ走りだ。

モタモタしてたから、マネージャーの人達、いなくならないだろうか。そんなことを考えながら戻ると、ちゃんと待っててくれました。パスポートを見せると、払戻しの書類を作りはじめた。なんでも30%の税金が取られるらしい。

その後も、ちょっと続けたけど、うわの空なんで適当に引きあげる。でも、その夜は興奮してよく眠れなかったぞ（笑）。

ベガス３日目。今日は、カメラマンの山本学さんも一緒。みんな午前中にロビーで待ち合わせ。集合後、まず昨日と同じホリデーカジノに行き、その後サウスアネックスへ。昨日下見しているので、だいたい撮る物は決めてあるのだ。

一通り取材してからホテルに戻るともう夕方。食事の後は、今日もホテルのカジノ。眠いけどね。昨日勝ったから今日は１ドルの方も少しやろかな。と思っていると、アッという間に100ドルの負け。昨日みたいにスーツじゃなく普段着だからダメなのかなー。まあ、明日は朝イチの飛行機でロスに行かなきゃならないし、今日はこれで終わりにしようっと。

いろいろあったベガスも今日で最後。空港にちょっと早く着いたので、ファーストフードで朝食後、最後の一勝負。でもそんなに出ない。やっぱり空港じゃダメだね。で、最後の３枚。回してみたら最高ラインに７７７。ありゃ！

お札に替えようとキャッシャーに持っていったら、メインロビーで替えろって。えー、ちょっと遠いじゃん。そろそろ飛行機の時間だよ。

でもこんなに持ってるの重いしなぁ。ということでコインを持って空港内を走る団長！　スロットのたびに走ってる気がする。痩せるかも。

戻って来たら、ちょうど搭乗時間だった。よかった、間に合って。

ロスではトーランスマリオットというホテル。荷物を置いて昼食後、近くのパソコンディスカウントの『COMPUSA』に行く。この店はかなり大きく、ディスカウントなので段ボールで商品が積んであるけど店員は親切(笑)。日本のディスカウントとは違うなー。

店の入口には、118ページの商品カタログが置いてあるので、それをもらって店内へ。今回は、PC-AT用のハードディスクを買うつもりだったので、調べてみると、あったあった。

最初は100メガ程度のものにするつもりだったけど、勝ったし安いしで結局内蔵の213メガの物に決定。650ドル。そのほかDOS5.0などを買う。ゲームの値段は日本で輸入した物と較べてそんなに変らない（２～3000円程安いかな？）けど、DOSとかWINDOWSとかは、日本で買うより半額～⅓ぐらい安かった。

続いて、CD-Ｉプレイヤーを買うために、近所の大型の電気屋へ。フィリップスのCD-Ｉプレイヤーは800ドル弱。ソフトは平均20ドル台だった（けっこうおもしろいよ）。

最終日も１日フリー。普通ならどっかの観光に行くんだろうけど、団長はパソコンショップの方が好き。ということで、今日もまた『COMPUSA』へ。今日はWINDOWSと、WIN用のゲームを買ってしまった。

次に『SOFTWARE ETC』というお店へ。メインはゲームソフトのこの店、入ってすぐの目立つところにGENESIS、その次にNintendo。また、カウンターでは、NEOGEOをデモっていた。また、パソコンゲームでは、ほとんどがIBM用。その次にAMIGA用でC-64などのソフトもまだ売ってた。（ワゴンに入ってるのもあったけどね）ここではパソコンゲームを２本購入。

部屋に戻り、今回の取材記事のラフを書いてFAXで編集部へ。その後、ロス在住のカメラマン・小平さんの車で、ロッキー青木のステーキ屋『BENIHANA』に。シーフードとステーキ。こっちの肉は固いって聞いてたけど、ここのは柔らかくておいしかった。

今日でアメリカも最後。

チェックアウト後、小平さんと山本学さんが迎えに来てくれて空港へ。御礼とお別れを言って空港内に入る。

機内持込みにしたハードディスク、引っかかるかなー。怪しげだもんなー、コレ。と思いつつセキュリティゲートをくぐるけど平気だった。

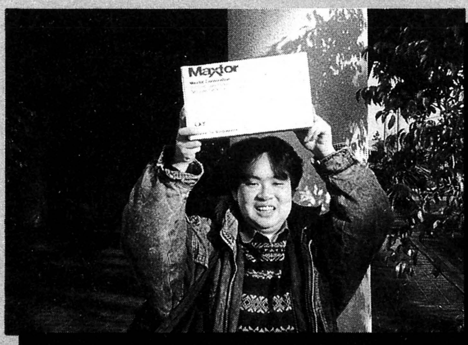
さて、おみやげだと思ったら、中にほとんど売ってるとこがない。ガーン！　手荷物検査する前に買うのかぁ。ちょっと失敗。

まだ時間があるので、メキシコ風のファーストフードで軽く食事。しばらくぶらぶらしてると、アナウンスがあって、ANAの機内へ。

さあて、また、いつもの日々が待ってるぞ。



▲TG-16の会場で、DUOとMEGA-CDの比較展示。比較広告が当り前の国だけど、これってソフトの差じゃあ……。



▲念願の大容量HD。でも、PC-ATのゲームってHDに入れるから、すぐ埋まっちゃうんだよね。



知識と情報山もり!!

これを読まずに六年生になるな!!

最新ゲーム地獄耳 ゲームエクスプレス

GAME EXPRESS

シャイニングフォース神々の遺産

●勝利のカギはコレだ!!

ドラクエV

スーパーファミスタ

超最先端情報

発売が待ち遠しい、ウワサの2大ゲームのナマ情報、ド〜ンとやります。

BEST GAME ソフトレビュー

TOKYO実用大図鑑

秋葉原

『激安買い』のおきて⑩

東京で遊ぶならココ!!

データもバッチリの保存版。

プレイスポットカタログ

ゲームソフト・ハイテク製品の激安ショップを徹底収録。

街のウワサ直撃!!

ザ・カオルさん伝説

うわさの〝カオルさん〟とは何者か? 全角度から徹底追跡だ!!

人はなぜ不可能に挑戦するのか?

タイムマシン・永久機関・錬金術は悪魔の科学か?

ミニF改造講座 ミニF改造対決!

プロが教える改造ポイント

このポイントを押さえれば改造にこわいものなし!!

2大別冊付録

ドラえもんの宇宙ハンドブック 64ページ

きみが知りたかった宇宙のこと、ぜんぶわかります!!

ウッチャン・ナンチャンの前代未聞 カラー32ページ

クイズ王国

ウンナンが、きみにクイズで挑戦だ!!

仮面ライダーSDワールド大解剖

詳細図解で魅力のキャラを徹底解剖!!

小学五年生

3月号

定価430円(税込み)

2月6日ごろ発売

※タイトル・内容はかわることがあります。

セナの連絡先もりえのTELも

800人の有名人の連絡先公開

KEY PERSON'S YELLOW PAGES

MEDIA

COMICS

SERVICE DIAL

SOFT HOUSE

ENTERTAINMENT

特別とじ込み付録

有名人㊙電話帳

SFC最新情報

ドラクエVマップ公開

弟切草の秘密

MD情報スッパヌキ

シャイニングフォース

ポートピア連続殺人事件からドラクエVまで徹底分析



堀井雄二の世界

発売迫るドラクエVの作者、堀井雄二。常にゲーム界のブームを作り上げてきた男の過去、そして現在をまる裸にする!!

小学六年生

3月号

2月6日発売 定価440円



RISING THE MASAYA
メサイヤ

ニューソフト エクスプレス

この春メサイヤがおくる
ゲーム&ビジュアルの興奮を
いちはやくキミの元へ!!



改造町人シュビビンマン3
〜異界のプリンセス〜



魔物ハンター妖子
〜魔界からの転校生〜



超時空要塞
マクロス2036

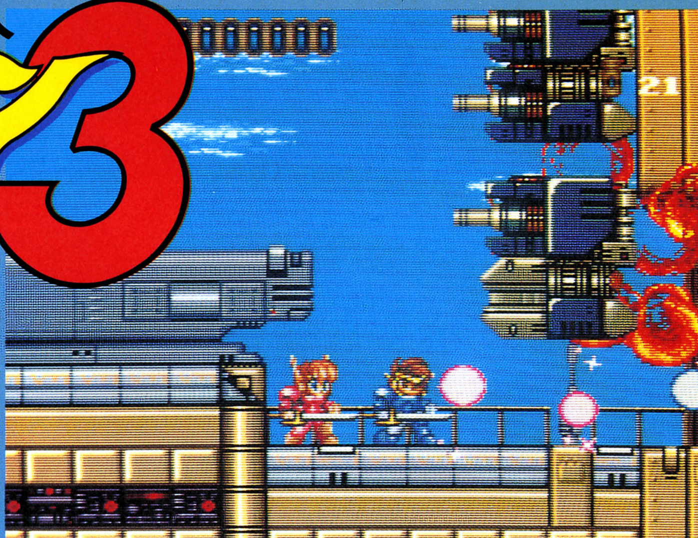
改造町人
シュビビンマン3
異界のプリンセス



2月28日発売／6800円

出た出た出た出た、ついに出た〜!! PCエンジンユーザー待望のCD・ROM² アクションゲーム、『改造町人シュビビンマン3』が、ついに登場！

なんたってご町内のヒーローだった二人も、今やすっかり地球を救う大スター。今回もまた例によって大活躍してくれるはずだから、みんな、期待して発売を待っててね。



あいも変わらず元気な2人が大活躍!!

1作目、2作目とカードで発売されたシュビビンマンも3からはCD・ROM²で発売。アクション、ビジュアル、またそれにともなってストーリーもグーンと強化。いままでの『シュビビンマン』シリーズとは一味も二味も違うゲームになっているぞ。



▲ゲームの随所にビジュアルを挿入！



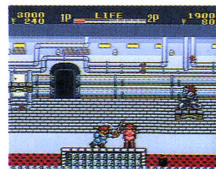
▲新キャラも続々と登場してくるぞ。

That's SCHBIBINMAN

かる〜いノリと魅力的な2人の主人公のアクション。シュビビンマンは、まさにメサイヤが生み出したPCアクションの「顔」なのだ。

3では、ビジュアルが加わったものの、アクションもいろいろな趣向がこらされ、本来のおもしろさはそのまま。キャラの魅力も十分に発揮されてるぞ。





▲記念すべきシリーズ第1作。キャラのかけ声がよかったよね。



▲2作目はちょっぴりシリアスになって登場。STG面もあったよね。

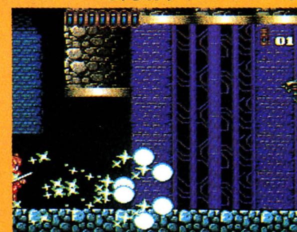


太助とキャピ子が協力すると…

さてここでは先月紹介しきれなかった、アクション部分についての補足をしておくぞ。前作同様、2人が協力すると、さらに威力のあるシュビビームを発射できるんだ。やり方は、片方のキャラが味方に向かってシュビビームを発射。ビームを受けたキャラも、そこですばやくシュビビームを発射すればOKだ。

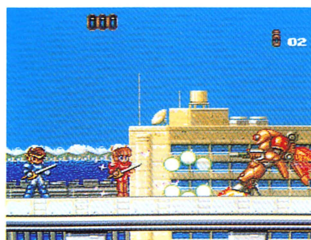


▲太助が発射する協力シュビビームはボスなどの耐久力がある敵に有効。



▲キャピ子の協力シュビビームは上下にひろがる。ザコに対して使おう。

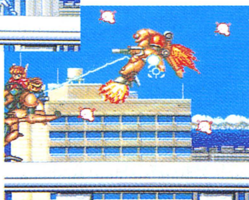
STAGE 1



▲スタート直後に出てくるザコは協力シュビビームで一掃。

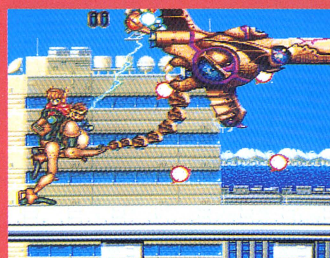


▼ホッヂホッジの強力なレーザーと爆撃でザコをけちらそう。ボスの魔空艇はすぐそこだ。



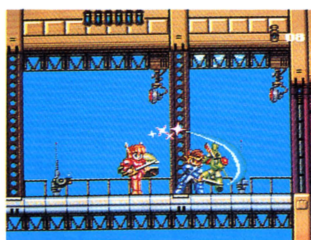
▲中ボスのホッヂホッジ（二足歩行メカ）は、倒したあとに乗り込むことができるぞ。

BOSS 魔空艇

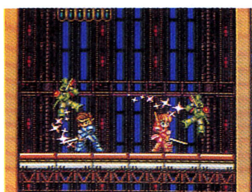


ステージ1のボス魔空艇は上空からようしゃなく触手で攻撃してくるぞ。触手をうまくよけながら、太助はレーザー、キャピ子は爆撃で攻撃をしよう。画面左から次々とあらわれるザコにも十分注意するのも忘れずにね。

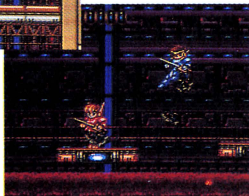
STAGE 2



▲いよいよ魔空艇内部に突入。けどあちこちにトラップが！

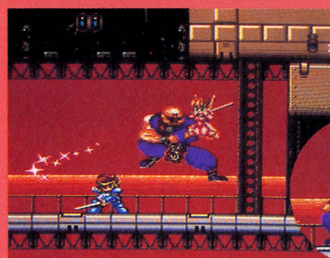


▼踏台の上をジャンプして進め。ただし、二人いっぺんに乗ると重くて落ちちゃうぞ。



▲エレベーターで魔空艇内を降下中に、上からザコがワンサカと降ってくる〜!!

BOSS バッチ



すばやい動きで2人に襲いかかるボスのバッチ。ときどき宙返りをしてくるので、ジャンプしながらの攻撃はオススメできない。体当たりされちゃうからね。

STAGE 3



▲今度は魔空艇からの脱出。飛空艇に飛び乗って進もう。

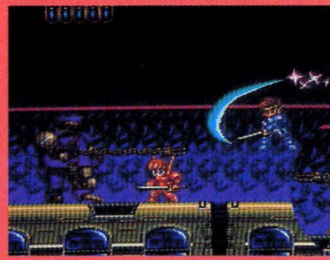


▼後半の舞台は洞窟のなか。作業用ロボットや、高速移動する貨物コンテナをかわすのだ。



▲空から雪が降ってきたと思ったら、固まって中ボスのユキノヘに変身しはじめたぞ！

BOSS 魔法車掌



ステージ3の最後は、列車の上で魔法車掌と対決。

クサリについたカギ爪を伸ばして攻撃してくるけど、これはしゃがんでいれば当たることはないぞ。

キャラクター資料館

◆シュビビンマン3編◆

『シュビビンマン』というタイトルどおり、太助とキャピ子の性格もこれまたけっこうかるいノリ。3では敵役の三人組までギャグをかましてくれる。でもこのノリのよさが『シュビビンマン』の見所でもあるんだよね。

とはいえ、豪徳寺博士に改造された二人の体は、いったいいつになったら元通りになるんだろうねぇ。

トホホ…

バッチ

チョビン

▲いつもクレハ姫に振りまわされているこの二人。見てるこっちがかわいそうになるね。

太助

◀魚屋の太助は元気いっぱい。キャピ子の陰にかくれがち（そんなことない?）だけどやるときゃやります。

クレハ姫

▶3では二人の敵役ってことになってるけど、ちょっぴり(?)ドジなところが、にくめないよね。お姫様パワーでファン急増中?

キャピ子

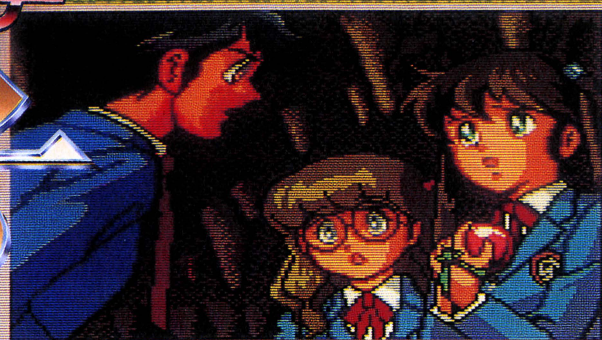
◀地球を守る戦いをしつつも緊張感がないのはキャピキャピの女子高生のなせる技か!? でもその明るさが人気の秘密だよね。

©NCS

魔物ハンター妖子
～魔界からの転校生～

3月13日発売／6800円





アニメーション、メガドライブでのゲーム化といろ～んなメディアで活躍してきた『妖子』が、いよいよPCエンジンに登場。しかもデジタルコミックによる完全オリジナルだぞ！

デジタルコミックで妖子の魅力をキャッチせよ!!

CD・ROM²によるデジタルコミックといえば、メサイヤでは『らんま1／2』が記憶に新しいけれど、この『魔物ハンター妖子』も、『らんま1／2』同様かわいいキャラクターとCD・ROM²ならではのグラフィックでみんなの期待に応えるゲームになることまちがいナシ！

妖子をはじめ、クラスメートの千賀子、プレイヤーの分身となるショウマなど、個性あふれるキャラクターがさまざまな世界を舞台に大冒険。もちろんメインキャラのおもなセリフは、すべてアニメと同じ声優さんによる音声でしゃべってくれるぞ。

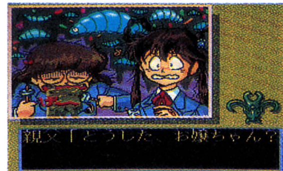


▲ごらんのとおりグラフィックはかなり力が入っているぞ。

That's Monster Hunter Yoko

PCエンジンでは初登場となる『魔物ハンター妖子』。それだけに、みんなにはまだあんまりなじみがないかもしれないけれど、先に紹介したようにすでにいろんなメディアで活躍してきているんだ。

今回のPC版も原作者である六月氏、キャラデザインの宮尾氏自らが参加。意気込みが感じられるね。そうそう、これは余談だけど『妖子』の取扱説明書には「宮尾画伯の妖子水彩画集」なるものがついてくるとのこと。こりゃ楽しみが増えたね。



▲シリアスっぽい内容だけど、本編ではこんな妖子の一面も見られる。

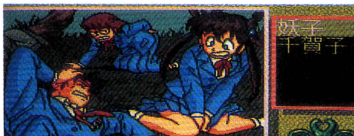
プレイヤーはショウマになって冒険するのだ

プレイヤーは妖子なのかなぁ～、と思ったらこれが違うんだな。主人公はあくまで妖子だけど、プレイヤーは妖子の通っている私立紅華学園に転校してきた少年、ショウマ。ゲームは彼の視点で進められるのだ。

まだ妖子が自分の運命を知らず、普通の高校生として過ごしていたころ…。妖子のクラスにプレイヤーであるショウマが転校してくる。妖子の運命を変える物語は、ここから始まるのだ！



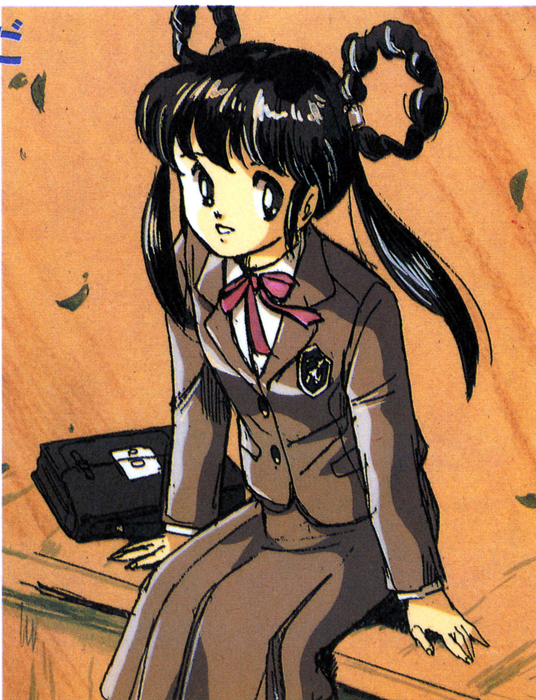
▲妖子たちの通う紅華学園に不気味な稲妻が走る。まるで、これから始まる物語の幕を開けるかのごとく…。



▼彼がプレイヤーの分身、ショウマ。なぜ紅華学園に転校してきたのかそれはまだ秘密だよ！



▲そして三人は異次元の世界へと落ちていく。ここで三人を待ち受けているものは、はたしてなんなのだろう？





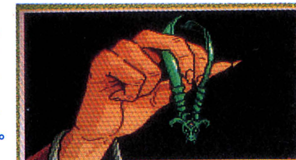
転校生ショウマの正体とは…





▲三人が落ちてきたこの世界は、「地棲界」っていうみたい。しかもここに住んでる人は、ショウマのことを知ってるようだ。なんか妙だよね?

▼ゼルーダなる人物のところで、ショウマが地棲界を救うため人間界へ行ったことを知る。





ゼルーダ「水棲界へ行けば何か
わかるやも知れんかのう。

▲地棲界に起こった異常現象の原因を追求するべく、旅立つ一行。ショウマに妖子に千賀子。この三人で本当に地棲界を救えるのか、不安になってくるなぁ。

水棲界へ行くため覚龍の玉を求めよ!!

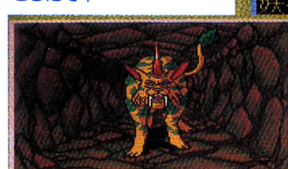
▼水棲界へ行くため、神殿の奥でアイテム探し。でもこんなところで魔物と遭遇。ここはキミの知恵の見せどころだぞ!

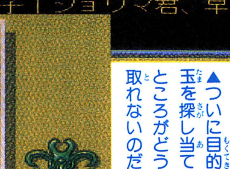




▼トホホな状況をなんとかして、やっと覚龍の玉を手にいれたと思ったら、また魔物。よしっ今度は妖子の出番!



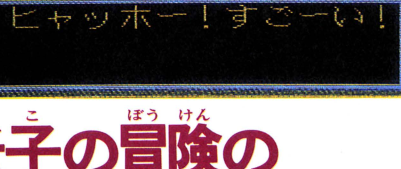




▲ついに目的の覚龍の玉を探し当てた一行。ところがどうやっても取れないのだ、トホホ。







妖子の冒険の舞台は水棲界へ…!!

【キャラクター資料館】
◆魔物ハンター妖子編◆

基本がシリアスで、たまにギャグがはいって、それでもってちょっぴりエッチ。こんな『魔物ハンター妖子』の世界に出てくるのは、この三人だ。それぞれにメインキャラだけあって、アクが強いというか、自己主張があるのだ。



真野妖子

あっけらかんとした性格で、けっこう楽天家の妖子。異次元の世界に来ても、すぐに納得してしまうあたりはさすがといったところ? でも女の子らしい茶目っけは忘れません。

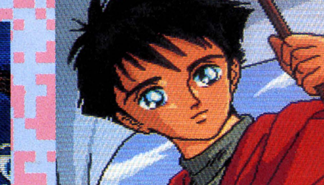






ショウマ

一見、知的に見えるショウマ君もいざとなったら行動力を発揮して、妖子たちのピンチを救ってくれる。けどやっぱり男の子、女の子にも興味は尽きないみたいだね。





小川千賀子

妖子のクラスメート、千賀子。ちゃっかり者の彼女は、当然写真のような表情も多くなるわけです…。



Illustration by Gaku Miyao ©NCS ©MUTSUKI&MIYAO

超弩級要塞 マクロス MACROSS 2036

4月発売予定／6800円



数年前、一世を風靡したアニメ超大作『マクロス』。その感動が、いまふたたびPCエンジンでよみがえることになった！まったく新しいストーリーが、CD・ROM² のビジュアルとシューティングでどうゲームになるのか、いまから楽しみだね。



オリジナルストーリーでおくる新たなマクロス!!

タイトル下のマークを見てもらってもわかるとおり、このゲームはメサイヤ初の両対応ゲームでもあるのだ。では、スーパーCD・ROM²で遊ぶとどんなメリットがあるのかだけど…。

シューティングシーンの途中で、ウィンドウが画面にあらわれ、そこでビジュアルが挿入されるのだ。これを楽しむためにも、ぜひスーパーCD・ROM²で遊ぶことをオススメするぞ。



▲ビジュアルシーンも期待に応えて満載。ストーリーを盛り上げてくれる。

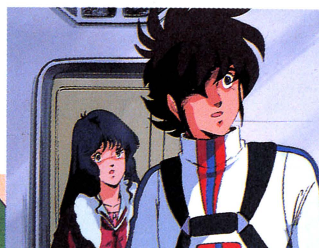


▲シューティングシーンは強制横スクロールタイプになっているぞ。

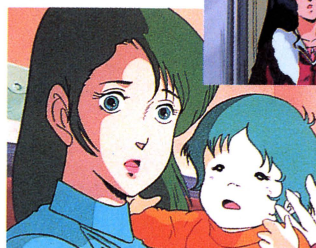
That's「MACROSS」

数年前にテレビで放映され、そのあと劇場版も製作された『マクロス』。魅力的なキャラクターと、斬新なデザインの可変戦闘機「バルキリー」などが大人気を呼んだアニメーションなのだ。

右の写真は、それぞれテレビ版の『マクロス』のもの。放映から年数が経っているにもかかわらず、その人気は衰えず、近々ビデオでもIIが発売されるほどなのだ。



▶テレビ版主人公の一条輝とヒロイン、リン・ミンメイ。アニメでは、この二人のキャラを中心にしてストーリーが展開された。



◀元ゼントラーディ軍（輝たちの敵だね）のミリアと、輝の部下であるマックスの子供マリア。このマリアがPC版の主人公だ。

マクロス2036の世界



西暦1999年、突如地球上に現れた巨大戦艦により人類は宇宙に知的生命体が存在することを知り、統合軍を樹立。その巨大戦艦「マクロス」を修復し、2009年、知的生命体「ゼントラーディ軍」と本格的な戦闘が開始された。が、マクロスに乗っていた歌手ミンメイの歌によって、地球人類とゼントラーディはともに和平を結ぶまでになった。

それから数十年後、ここ月の裏側では統合軍の訓練が、ブリタイ艦隊を先頭に行なわれていた。そこには、バルキリーに乗るマリアの姿もあった。マリアたちの訓練が一段落してから、ブリタイはマリアにある重要な話をするのだった。ゼントラーディ艦隊は、一年もしないうちにまたあらわれるだろうと…。



深遠なる宇宙を越えて新たな敵を迎え撃て!!

SHOOTING SCENE

シューティングシーンでは、プレイヤーはマリアが乗るバルキリーを操作してゲームを進めていくぞ。もちろん各面ごとに舞台は移り、さまざまなトラップがプレイヤーを待っている。キミのパイロットとしての腕が要求されるってワケだ。



◀迫りくるゼントラーディ軍の攻撃をかわして、ひたすら突き進むのだ!



▲荒廃した地上での戦闘。地上や後方からも、敵はようしゃなく襲ってくるぞ。

▼ステージの後半には、中ボスも登場。ザコとは比較にならない強敵だ。



アイテムキャリアを撃つと……




▲赤い色の敵機を倒すとアイテムが出現。赤はショット、青はミサイルがパワーアップするぞ。

BOSS SCENE

ステージの最後まで行くと、いよいよボスが登場。ここではバルキリーはバトロイド（ロボット）形態になって戦うのだ。

バトロイドが持つ銃、ガンポッドは攻撃方向を自由に変えられるのが特徴。これをうまく利用してボスを撃破せよ!



◀ボスのレーザー攻撃をすばやくかわして反撃だ。


▶ちなみにⅠボタンで攻撃方向の右回転。Ⅱボタンで左回転だ。


▶方向を変えられるから、敵のうしろにまわりこんで攻撃することもできるぞ。

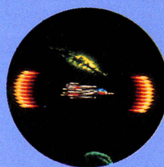
3系統の武器を搭載してバルキリー発進!!

■SHOT



バルキリーのメインの武器がショット。最初は小さい弾だけど、赤いパワーアップアイテムを取っていくと、どんどんパワーアップしていくぞ。またこれは、ボスシーンのときにもそのまま威力が残っているのがありがたいぞ。

■MISSILE



バルキリーの下方向に向かって発射されるミサイル。これもショットと同じく、青いパワーアップアイテムを取っていくと、どんどんパワーアップしていく。またミサイルは、バトロイド形態のときには使えないので、シューティングシーンのみ登場ということになる。

■SPECIAL WEAPON

何種類かあるなかから、出撃前一つだけを選んで装備することができる。つまり、そのステージにあったウエポン選択が攻略のカギをにぎるってワケなのだ。

またこの武器にはオーバーヒートがあるから、使いっぱなしていると、しばらく使用不可能になる。



◀これがウエポン選択画面だ。

キャラクター資料館
◆マクロス編◆

PC版マクロスのキャラは、アニメと同じく美樹本氏がデザインを担当。ここで紹介しているイラストは、すべて氏がゲーム用に描いたもの。彼らがどんな物語を作っていくのかが楽しみだね。



コミリア・マリア・ジーナス



17歳ながら、統合軍に所属しバルキリーを駆る。まだ訓練生だけれど、今回の戦闘に巻き込まれていくようだ。操縦の腕前は…プレイヤーしだいだね。

ゼントラーディ軍

PC版の『マクロス』で、敵役として登場するゼントラーディ軍。マリアたちとどんな戦いをするのか…。





ロット・シーン

18歳と、マリアより歳上なんだけど、マリアの下っ端的な存在なのだ。戦闘では、彼とマリアがペアを組んで戦う。彼もマリアと同じで、やむをえず戦闘に参加するのだ。

©毎日放送・ビックウエスト ©NCS

[SPECIAL REPORT] '92年のメサイヤの新作を追え!!

ファン待望のアレがついに出る!?

アレってなんだろう？　と思ったキミ、アレといったら『らんま½』ですよ。

メサイヤさんに、お話をうかがってみたところ、『とらわれの花嫁』のユーザーからの反響が山のようにとどいているとのこと。テレカプレゼントにも多数の応募が殺到し、先着の5000名はすべて決定。すでに応募は締め切っているそうなので、残念ながら今回はもらえなかった人は、また次の機会に応募してね。おっとと、話がそれてしまったようだけど、要するにこれだけユーザーから反響があるからには、メサイヤさんとしてもぜひ『らんま½』の続編を作りたい、という心強い答えが返ってきたということ。これは年明けからうれしい知らせだね。



▲これがウワサのテレカ。ファンにはこたえられないアイテムだ。



▲春にはスーファミでも発売される『らんま』。もしPCの続編が出るとしたら、アクションが復活するのかな。


◀91年3月に発売された『モトローダーII』。今後も続編は続くか!?



◀同じく4月に発売されたエルディス。92年もシューティングはあるのかな。

みんなの力でもっと盛り上げるのだ!!

上で紹介している『らんま』以外で、92年のメサイヤさんの予定をうかがってみたところ、今月紹介した3本以外では5～6本の発売を予定しているとのこと。このなかには続編ものもあるみたい。う～ん、いまからワクワクしてきちゃうね。けどさらに本数が増える可能性はあるということなので、92年も楽しみな年になりそうだね。

また『らんま』のように、ユーザーからの反響があればみんなが望んでいるゲームが出る可能性だって十分にあるんだ。現にメサイヤさんは「他のゲームに関しても、ユーザーさんの声が多ければ発売する可能性はありますよ」といってくれているぞ。ここまで言ってもらって、なにもしない手はないじゃないか。さっそく行動あるのみ。続編でも移植でも、『らんま』のように、キャラクターのゲーム化でもいいから、とにかくメサイヤさんにキミたちの声をぶつけてみようよ!!


◀91年9月発売の『どらごんEGG!』。タイトルどおりドラゴンを育てるんだよね。

大募集 メサイヤベストキャラクター

人気キャラクターのゲームをズラリとそろえた、メサイヤさんのゲームのなかから、ベストキャラクターをみんなに選んでもらおうというコーナー！

みんなそれぞれに思い入れのあるキャラクターがいると思うけど、ここではあえて一等賞を選ぼうというわけだ。「シュビビンマンのキャピ子がいい！」とか「やっぱり妖子だ！」、「エルディスの戦艦もすてがたい」などなど、もうなんでもあり！　できれば、なぜそのキャラクターを選んだのかも書いてくれるとうれしいな。

さらにな～んと今回は、メサイヤさんのご厚意でハガキを送ってくれた人のなかから抽選で、プレゼントがもらえるぞ。みんなドシドシ応募してきてね。ヨロシク！

■応募方法はこちら　（締切りは2月28日）

キミの選んだキャラとゲーム名、選んだ理由やメサイヤさんへの意見などと希望商品を書いて下の住所まで送ってね。

〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　月刊PCエンジン「輝けメサイヤベストキャラ」係


▶魔物ハンター妖子ペアウォッチ　2名

▶特製ペアウォッチをセットで2名にプレゼント。



◀らんま½とらわれの花嫁ポスター　10名

▲こちらは『らんま』ポスター。お店などではよく見かけるけれど、めったに手に入らない品物だ。

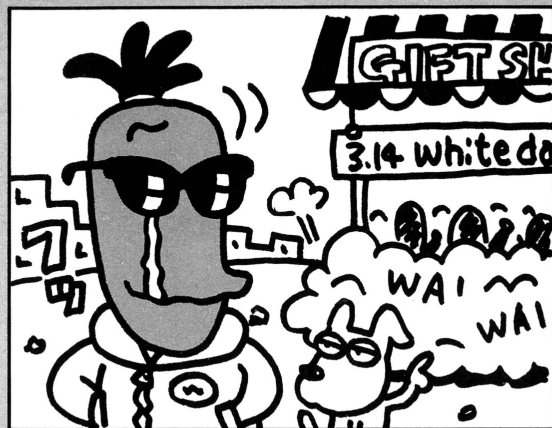


◀M.C. PRESS　10名

◀お店などで配られる小冊子。この号では『シュビビンマン3』の大特集をしているぞ。

※ベストキャラは5月号のメサイヤのゲーム記事中で発表。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

NINZIN CLUB





ニンジン倶楽部

GPも残すところあと1か月。はたして小錦は横綱になれるのだろうか?……おや間違えた、GPのチャンピオンは誰の手に!? 舞の海も強いし、伊藤みどりも華麗だぞ。さ、がんばれ～!

憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!



ポイント+1

●東京都／勇者うっちゃ
♪のどにホームズ、おいしいよ～
あ、田中律子の出てるCFね。

●東京都／イシュト・ヴァーン
♪やっぱり飲んでる黒BABEL
これは蓮舫のやつ。♪蓮舫～、蓮舫～、声を合わせ……なんて歌もあった。

●大阪府／ときまるくん
♪人生コリューン(50)年
え～とこれは、オダ……カズマサだっけ?

●東京都／クリシュナ・S
さわると、きっと……(ワールドサーキット)
なんかドキドキするな～。

●秋田県／ポコペン
びびる(BABEL)
え、ちびる?

●東京都／三国太郎太
耐えまくる頭痛(タイムクルーズII)

●栃木県／投稿ボツ多郎
♪暮れ～の元気なごヴァリスII～
え、サラダ湯? 体がべとつきそうだな…。

●千葉屋／破魔屋
ロンドン相撲人気(ロードス島戦記)
ロンドンだけに、決まり手は寄りきりが多かったそうだ。

●石川県／PCエンジン
最近ふられた(ファイティングラン)
愛を告白する時はカサを忘れずにね。

●静岡県／片山くん
たどりついたら、イースIV雨ふり
私なんか彼女にふられるたび、自分の涙雨でびしょ濡れだ。

●愛知県／三ちゃん
パパ親分(パワーイレブン)
私なんか家庭ではカナブンですよ。虫けらあつかい……トホホホホ～ォ。

●東京都／山川谷海
裏でウフ♡(グラディウス)
ペアウォッチの政治家のこと?

●大阪府／ロシアン
ストラテゴハ(江戸家猫ハ)
三遊テラクレスタ郎という落語家もい……楽太郎のつもりなんだけど、くるし～!

●千葉県／もんなしたろう
テヘラン・インド・チリ・オランダ(エフェラ アンド ジリオラ)
おいおい、まるで地理の教科書だね。

●大阪府／たっさん
セナ、GOING!(テラ・フォーミング)
ちなみに本誌のテラ某は……頭がどこかに行っちゃってるぞ。

●青森県／シティファイター
DUO～! 吉田栄作です。
実は私は、鈴木DUO奈美です……(ウソ)。

●埼玉県／陸奥圓明流
♪DUOんなときも、DUOんなときも
今月も傑作ぞろいDUOった。ん、DUOゆ～わけか口がまがっちゃったじょ。GPは次号が最終ヒートDUOから、みんながんびゃってね。それDUOバイビャ～イ!



▲愛知県／ラヴ牧瀬里穂 コピー作りはコナン(苦難)の道だ。



▲長野県／浜辺・渚 頭だけならモト冬樹のモノマネができる。



▲千葉県／パワー母無 哲学するサルは?……フッサール!



▲神奈川県／ふくまるくん 知恵は回らないじょ(エビイチ)。

とーきょーどーも

TOKYO DōMO

ポイント＋2

私 麻雀ゲームがやりたいのですが、一度も麻雀をやったことありません（ドンジャラはやったことはあるけど…）。こんな私でも麻雀ゲームできますかね？

（愛知県／のあちゃん）

それは杞憂というものだ。つまり、ばっちしOK、心配いらねーって。だってジェット戦闘機に乗ったことがなくても『グラディウス』をプレイすることができるし、私なんか一度も女子高生をやったことがないのに『ヴァリス』を遊ぶことができる。さらに〝三味と踊りは習いもするが、習わなくても女は泣ける〟とは、たしか小松みどりの歌だったか。……よくわかんないけど、そんなもんだよ。だから一度ためしにやってみそ。

C D·ROM²で英語の勉強になるソフトはありますか？　もしあるなら「勉強するから買って！」とねだるつもりです。

（愛知県／ねーこー）

『J.B.ハロルドシリーズ　マーダークラブ』（ハドソン／6500円）はメッセージと音声を英語にするか日本語にするか選べるバイリンガル・モード付き。また『カルメン・サンディエゴを追え！〜世界編〜』（パック・イン・ビデオ／7200円）でもメッセージを英語か日本語で表示できるほか、英単語の意味を調べることができる辞書機能も付いている。

アメリカ取材を前に、えぐち団長はこれらのゲームで英語を猛勉強！　そのかいあって──アメリカで食事の際「ホット・ヌードル」を注文すると、湯あがりのプードルが出てきたそうだ。さすが、一夜漬けでも勉強はしておくものだね。

み なさんは、どーゆールートをたどって、月Pのスタッフになったのですか？

（神奈川県／おすまし君）

「今月号の136ページ〝江口団長のできるまで〟を見てね」　（30才・団体の長）

「渋谷でスカウトマンに声をかけられて……。最初はてーこーがあったけど、今じゃお金のためと思って、わりきってるわ」

（22才・デザイナー）

「月Pのライター募集に応募して選ばれた」

（23才・ライター）

「山で遊んでる時にワナにかかって、そのまま人間の世界に連れてこられたんですよぉ、でへへへ……」　（22才・バカ）

編 集部の中でモノマネが得意な人はいますか？

（東京都／真壁雅彦）

モノマネなら、おいらの十八番。「コンバンワァァ、森進一ですゥゥゥ…」え、古い？　じゃこれ、誰かわかる？「ウォ〜！　吉田栄作ですっ！」……ホラ、本人も驚くほどそっくり。え、もういい？　ホントはさ、女のコや月Pスタッフのモノマネも得意……とっとと ひっこめって？……すんげぇ似てんのにぃ…。

当 コーナーのとなりの〝秘密の花園〟にあるイラストは、誰が描いてるんですか？

（広島県／井上玄直）

「あたしよ！　ポリポリ、悪かったわね、ポリポリ、文句ある!?　ポリポリ」

「ポリポリ、あ、またあたしのマネして！　ポリポリ、んもう、やめてよね！」

「あんたこそなによ、ポリポリ、少しもあたしに似てないわよ、パリポリ」

「ポリポリ、だってあたしがホンモノだもん」

「小娘だと思ってバカにして、パリパリ、いつも好き勝手なことばかり書いて」

「パリパリ、それはあなたでしょ！」

「あんたよ！　ポリポリ……もう！」

「ポリ、いいかげんにしてよね！」

「ポリ、いかげそにしてよね！」

「じゃ、ポリポリ、遊園地でポリポリ、いちばん好きな乗り物は、ポリポリ、なぁに？」

「ポリポリ、絶叫マシーンよ」

「あたしだってそうよ、ポリポリ」

「うそー！　ディズニーランドのビッグサンダーマウンテンに乗って涙ぐんでたくせに」

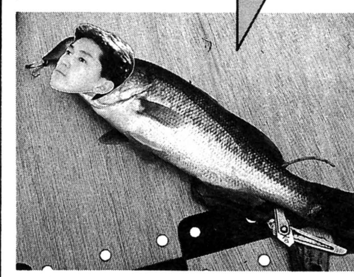
「おまえ！　オレに怨みでもあんのかぁ！」

「でへへ、ダメですよ、モノマネやめちゃ…」

雨のルチャリブレ

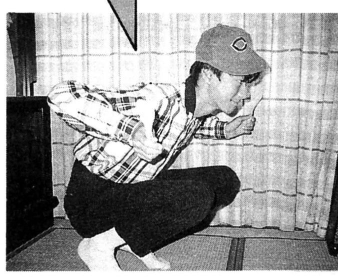
ポイント＋2

わたしが〝川のぬし〟です。GPの賞品につられて、出てきました、でへでへでへ。



◀神奈川県／ふくまるくん　えさとして2ポイントあげるからね。

〝オパオパ〟だよ〜ん！　広島球場には、こんなオパオパがいっぱいいます。



◀広島県／ビーバーじゃないよ　ひとりエビ芸を守る広島の求道者！

とうに夜半をすぎて

ポイント＋1



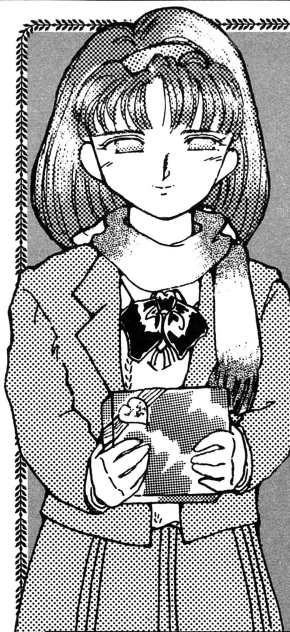
◀静岡県／つづく　そろそろ〝秘密の花園・OL編〟の新コーナーも必要かなぁ？



◀福島県／みもりん　ゲームでストレス解消して、ホントの運転では冷静にね!!

女子校レポート 秘密の花園だより

ポイント＋1





▲神奈川県／大宮　家の近くなんて東映の撮影現場だぜい。



▲千葉県／まお　その髪の毛をJACKに分け…ウソっス。



▲京都府／岬さつき　うーむ、ぜひ本物を見てみたい…。



▲神奈川県／ぢぇーむず佐野　人と付き合うのは大変だよね。



▲愛知県／陸月雷丸　スゲーとこ。あっ、似顔絵サンキュー。



▲東京都／高原ぱせり　もちっと文字大きく書いてね。



▲石川県／まん　はっはっはっ、実はまだ見てない（マジ）。



▲長野県／浜辺"青春"渚　僕もダメでもアタックするね。



▲大阪府／紅瑠璃　いいなぁー、修学旅行で沖縄行くなんて。

秘密の花園別館 やきとんナガス鯨団

お答え編

ポイント＋1

A50：絶対見せません!!
（東京都／まん♥）

A51：鳥になりたい！　空から自分の家とか、みんなを見下ろしてみたい。
（北海道／蘭花♥）

A52：私はまだ学生なので、テストで成績あげてこづかい稼いでます。
（愛知県／陸月雷丸♥）

A54：私は建築家になろうと思っています。いろんな建物や、自分の家を設計してみたいな。（長野県／りーやん♥）

A56：眠れないときはTVやビデオ見たり、音楽聞いたりして手紙や絵を書いてます。（兵庫県／CECIL♥）

A58：かくして見てたテストの結果が、後ろの窓に映って友人に見られちゃたこと。（福島県／中島虎龍♥）



▲長野県／翠雲純♥
みんなそんなモンだよ。



▲大阪府／紅瑠璃♥
悪いヤツやな～。



▲京都府／瑞紀♥　僕も見てみよっと。



▲宮城県／掃部関勇♥
あるある、そーいうの。

質問編

Q59：今までで、一番楽しかった遊園地はどこですか？　お願いします。
（新潟県／モアイ鳥人♠）

Q60：あなたは、夜一人でホラー映画などを見られますか。怖くないですか？　おねがい。（神奈川県／おすまし君♠）

Q61：クリアしてしまったゲーム（特にRPG）はどうしていますか？　お～願いします。（大阪府／少年栄君♠）

Q62：みなさんはどんなペットを飼っていますか？　飼ってない人はどんなペットがほしいですか？　お願い！
（愛知県／KENE酢♠）

Q63：女の子は、どうしてクラスでグループを作るのでしょう？　教えて下さい、お願いします。（千葉県／安藤充謙♠）

Q64：みなさんが一番大切にしている物なんですか？　（埼玉県／シロボン♠）

今月の超ド級たわけーは、このみなさんだ！ プロデーマー列伝すぺしゃる

ポイント＋1

『先生に「宿題が間違いだらけだぞ!!」と怒られたHは、「そんなこと、**弟に言って下さい**」と答えた』　（岡山県／あったん）

『サテンでフルーツポンチを注文しようとして、「フルーツチ〇ポ下さい!!」と叫んだ我が従姉は、**今年23歳、独身です**』　（千葉県／安藤充謙）

『バキュームカーの横転事故があった。**地獄絵図**だった』　（東京都／三国太郎太）

『私のおじーちゃんは、「PCエンジンか、**昔よくやったなぁ**」と懐かしげに語ってくれる』　（愛知県／服部かぬか）

『英語の授業中、「疑問文にしなさい」と言われ、？マークを付けただけで黒板から帰ってきたKは、ほぼ**留年が決定**している』　（京都府／ゴリラ）

『社会のテストで、足利義満の特徴を書けという問いに、「**ハゲている**」と答えた友人Hは、もう終っているかもしれない』　（埼玉県／シロボン）

『この前、先生に「早弁してるのは誰だ!!」と言われ、「これは**朝メシ**です」と答え、殴られたKクン』　（東京都／GTくれ）

『初めて"薬剤師"を聞いたとき、"やくざ医師"と勘違いし、**恐い職業だなぁ**と思ったのは私です』　（岡山県／殺陣剣斗）

『友人Yは朝会のときに、「ハークション、**ブッ**」と、上と下をいっしょに出し、伝説の人間になった』（新潟県／モアイ鳥人）

『早い話がと言いつつ、回りくどい話をする近所の**じじい**』　（岡山県／あったん）

セナプロ激突討論会

ポイント＋1

――投稿分科会――

メタルスライムA（千葉県）：ハガキはやっぱりエコーハガキ!! なんたって一枚36円、経費節約!!

ユートピア（岐阜県）：ハガキに百円貼るとのるかも!?

編集部：ないない、載んない。

中島虎龍（福島県）：絶対載る！　と自信のあるネタって、結構没ると思いませんか？

スイミー（兵庫県）：そうかもしんない、でも載ったときの感動は、宝くじが当たったときより大きいぜ!!

編集部：もっと、テクニック的なことが聞きたいなあ。

ぴゅうまくん（広島県）：僕は背後霊と相談してネタ考えてます。

編集部：おいおい、そーじゃねーだろ。

おさまつくんコーナー

ポイント＋1

●「スーパー桃鉄II」で、年数が99年まで選べるが、それまで社長は生きていられるのか？　（静岡県／モモトラマンII）

●「パロディウスだ！」に出てくるツインビーは、青ではなくピンクなので、ウインビーのはずだ!!　（栃木県／投稿ボツ多郎）

●「雀偵物語2」の敵は、強ければ強いほどコスチュームが危なくなる。　（大阪府／ときまるくん）

●2月号130ページの進学適性チャートの、「テラモトとエビイチ、テラモトのほうがおりこうそうに見える」とあるが、どちらも利口そうには見えないから、答えられない。　（栃木県／コボちゃん命!!）

●「熱血高校ドッジボール部」は、ドッジというより、殺しあいだ。　（東京都／勇者うっちゃ）

●「ちびまる子ちゃん」で、オヒュヒュ星人などというバカ者には、どうかんがえたって地球侵略なんて無理だと思うのは、僕だけ？　（兵庫県／スイミー）

ニンジンブックメーカー

問：フジテレビ 笑っていいともに 2/24～2/28の間にテレフォンショッキングに出るゲストの男女比率を当ててチョ

① 男1人　女4人
② 男2人　女3人
③ 男3人　女2人
④ 男4人　女1人
⑤ 全て男性
⑥ 全て女性

注 グループの場合人数の多い方 不明者は誕生時の性別とする

ポイント＋1

GPも次号で終了というわけで、ブックメーカーもとりあえず今回で最後。例によって一人一通。逆転目指してがんばってくれ!!

遥かなる広辞苑

ポイント＋1

旧式一生終える
【意味】新型機種の登場で、従来のものが売られなくなること。　（岡山県／殺陣剣斗）

一男さってまた次男
【意味】一男が社会人になっても、次男がまだ高校生。　（広島県／井上立直）

生兵法はテラのモト
【でへへ】何も知らずに月P編集部に入るとロクなことがない。テラモトがそれを証明しているのである。　（栃木県／投稿ボツ太郎）

知らぬがホモッ気
【野郎】うちの学校にも少しいる。　（千葉県／慢性盲腸男）

ホース憎けりゃ、えさまで憎い
【馬券】外れた馬券ほど意味のないものはない。　（岡山県／あったん）

信じる者はすぐ食われる
【現実】なんでも信じちゃうと、うまく利用されて食われてしまうこと。　（三重県／平成ファジー男）

ヘンは賢より強し
【解釈】やはりバカには勝てないこと。　（三重県／劉備玄徳）

強者どもが夢のあと
【意味】GPが終ると、編集部にはボツハガキの山だけが残ること。　（神奈川県／おすまし君）

愛［AI］のデュエットまんがでWINK

ポイント+1

ニンジングランプリも残すところあと一か月!! みんなそろそろラストスパートにはいってるかな? はたして、栄光は誰の手に!?

まんが73号



◀兵庫県/光圀 つながんないんじゃないかと心配してたけど、けっこう続きがきたのだ。

◀福岡県/TUKEN あはは。うまいね、こりゃ。このゲームけっこう遊んだなあ。

まんが73号



◀兵庫県/光圀 それもどれも傑作ぞろい。難しい作品も、タマにはいいねエ〜。

◀東京都/天童綾乃 カ、カリメロとは懐かしい。おっと、住所きちんと書いてね。

まんが77号



◀大阪府/八神飛鳥 いまやなつかしキャラのジライヤ。ヘッドギアの秘密とは?

◀埼玉県/ぴょん太 そうか…。こんな秘密があったのか。むにゅ〜。

まんが78号



◀神奈川県/てける エビイチ先生とジュニアお気にいりのにこぷんネタ。少年の運命は。

◀茨城県/ラストスパート こっ、恐すぎるよ、これ。なんかスゲーなあ。

まんが79号



◀千葉県/慢性盲腸男 この作品って、バードの迫力に負けて採用したのだ。

◀兵庫県/光圀 しかしうまいねー、光圀クン。ひとのオチつけんのも。

愛のデュエットまんがでWINK 次号のお題

まんが81号



◀新潟県/モアイ鳥人 みょうにプクプクしたモモトラマンの行く手にはなにが!

まんが82号



◀大阪府/紅瑠離 おっ、紅ちゃんついにウインクにも進出したね。

まんが83号



◀広島県/三百万円 まりちゃんのファン? 現実は…こ、恐くて言えない…。

まんが84号



◀三重県/劉備玄徳 い、イイ味だしまくってるぜ! このモアイ!!

★コメンテーターは、私、コンコンの担当なの♡ Ⓑマークは俺様、バージンキラーのBATマンのお言葉だぜ!! 今回のハガキの〆切りは2月28日。ジャカスカたのむぜっ!!



PC小町倶楽部
バレンタインデー特集

ポイント+1 ★ハァ〜。今年もチョコは買ったけど、あの人に手わたせそーもないコン²よん。恋多き乙女には大問題よね、バレンタインって。Ⓑそんな心のモヤモヤは月Pに投稿して忘れちまいな！ 5月号はPC美少女コンテストだから、キミの一番好きなPCキャラをハガキに描いて、ゲーム名とキャラ名も入れて応募してくれよな!! 約束だぜ!! ©ちょっとゴーインじゃない？



◀福岡県／さきひろさん　好きな人に編み物するのね♡テーマから膨らんでるイメージが素敵っ！



◀宮城県／今西さん　仕草が女の子っぽくていい感じ♡Ⓑ表情がかわい過ぎてたまらないぜっ!!



◀東京都／瀬森るうらさん　くりくりした瞳がカワイイ♡服装は凝りまくりだし処理も超上手よん。



◀群馬県／貴森ゆうさん　もぉ!!Hねんっ胸の削りがHでドキドキしちゃうⒷ貴森…好きだぜ!!



◀埼玉県／雷斗さん　雷斗さんの絵ってシャープでいてかわいらしいわん♡雰囲気も最高にいい!!



◀静岡県／仏³さん　凝ってるぅ♡Ⓑレザーっぽいスカートが良いぜ!!



◀長崎県／翠雲純さん　まっ♡微笑ましい二人ねぇん。幸せそうだわぁ。



◀神奈川県／鯨さん　元気はつらつねん♡鯨さんてばどんなアングルでも上手いんだからんっ♡



◀兵庫県／笠原（省略）直海さん　笠原さんて本当絵上手いねぇん!!描き慣れてるって感じっ♡

BATマン賞



◀北海道　幸田高明さん

「私を食べて」って感じで大胆だぜ。ポーズが色っぽい上に体に巻きつくリボンが何ともHでたまらんぜ!!

◀東京都／ちんじゃお・ろおすさん　モテる男は辛いのねんⒷこの果報者。

◀愛知県／智田アキさん　服のデザインが上手ぅ!!お猿もカワイイっ♡



◀長崎県／S²+さん　難しいポーズなのに上手!!トーンも綺麗♡S²+さん上手になったんねん♡



◀茨城県／ぽにさん　きゃーっカワイイ♡赤らんだ頬と大きな瞳が最高♡Ⓑ俺も超好みだぜっ!!

今月のCON²賞



◀千葉県　きやたら²さん

美しくまとまっていて上手ねん!! ちっちゃい体に大きい瞳がすんごくかわいくって抱きしめたくなっちゃう♡

5月号の特集は
第一回PC美少女コンテスト





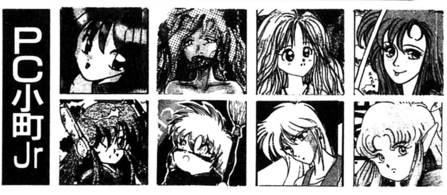
◀東京都／幻舞"白いぞ"真也さん　勢いがあってよいわ!!うれしそうな表情もとってもカワイイ。



◀福島県／中島虎龍さん　中島さん力が入ってるーっ!!仕上げが凝ってすごいわん♡ロゴも上手。



PC小町Jr



落書きギャラリー



埼玉県／竜奇夕海さん▶　石川県 まんさん　京都府 瑞紀さん

「PC小町Jr」左端上から、高原ぱせりさん、雷こきんさん、紅瑠離さん、つぼさん 左下、げろりんさん、虎獅狼さん、砂月綾さん、SUCみるさん、でした。

イラスト・文責／見田竜介

PCエンジンMANの 高密度怪力美術館

ニンジンGPに最も貢献しているページ
ポイント＋1

だれがつくるか

誰(だれ)かこーゆーチョコレート作(つく)ってプレゼントしちくりー。

PCエンジンマンにチョコが来てもボク、食べちゃお！

茨城県／ぽに▶おたくのマスダくん大喜び。拡大コピーかけて家宝だって。

神奈川県／てける▶根性のリサイクル活用。地球にやさしく、ワシも嬉し。

広島県／ぴゅうまくん▶ここまでくるとあとは1ケタ円しかないな…。

三重県／劉備玄徳▶原哲夫がパーマン描いたら、藤本先生どう思うかな？

静岡県／チェザリス命▶実はそういったペンネームも持ってるぞ。フフフ。

愛知県／ラヴ牧瀬里穂▶ナガスは読めたぞ!!

埼玉県／メタルホイミン▶と、いうことです。

愛知県／12.4ラッキー▶ウンチク学第2弾!!

青森県／シティファイター▶ひきょう者大好き。

埼玉県／魔神王タアト▶下半身を描かんかい!!

青森県／マンセル沢田▶素朴なおもしろさ!!

福島県／ハクションン大魔王▶笑える顔って最高。

埼玉県／恩田三姉妹▶性格では絶対勝つ絵だ!!

福島県／中島恭子▶古典的ギャグも大切だ!!

東京都／三国大郎太▶円楽師匠談「うまいっ!!」

広島県／井上幸直▶スパグラの呪い伝説か…!!

岡山県／殺陣剣斗▶なつ漫シリーズ…続きを!!

佐賀県／ウルトラマン28号▶印刷に出るかなァ。

兵庫県／リバスト▶裏方さん談「なに言っとる」

広島県／ビーバーじゃない息子に毛むしられたって。

新潟県／ゴリュ▼色だって変わってるのにい〜!!

東京都／F・F・ハン円楽▼スタンセン大好き♡

広島県／津滝東風▼ぼつるくん第二弾を募集します。

神奈川県／ふくまるくん▶イキオイで採用。

福島県／真理子命▶必ず来たなこのテの年賀状。

千葉県／我竜▶隅におけないこのハガキ!!

東京都／べすとすーぷ▶美しき様式美の世界。

北海道／竹本大樹▶竹本兄弟、兄、初採用!!

北海道／竹本▶竹本弟…7歳だから…許す!!

千葉県／慢性盲腸男▶テラモトみたいな大橋…。

東京都／佐藤俊輔▶009しか食えねーよ!!

福岡県／さきひろ▶情けないネタにも愛の手を。

京都府／岬さつき▶女性読者の正直な声か…。

愛媛県／ホーミング▶トホホ…今月の手抜き手。

埼玉県／松木鉄平▶こ〜んなにちぢむのかな!!

愛知県／クリスタルZ▶館長の座右の銘だな。

あて先はコチラ！

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館　月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部③○○○コーナー

1月号ビッグプレゼント当選者発表

①電電（5名）
三重県　野呂仁希
滋賀県　川端裕文
愛媛県　伊藤彰孝
福岡県　阿部晃一
大分県　町田大起

②1992ハドソンCD・ROM²音楽全集（10名）
北海道　風間友則
山形県　寒河江晋
山梨県　小林　良
石川県　寺　正史
静岡県　鈴木尊文
滋賀県　細井里美
奈良県　福田健次
和歌山県　金原永五
徳島県　今治英樹
沖縄県　宮平真由美

③ゼロウイング（3名）
静岡県　川原崎岳
広島県　出本　照
佐賀県　矢ヶ部剛志

④BURAI〜八玉の勇士伝説〜（3名）
宮城県　小野寺武弘
埼玉県　野中宏明
大阪府　真壁和之

⑤プリンス・オブ・ペルシャ（3名）
秋田県　大谷公平
埼玉県　三岩将男
広島県　松浦智幸

⑥タイムクルーズII（3名）
岩手県　菅原政志
東京都　霜田誠也
京都府　中川祐史

⑦にこにこ、ぷん（5名）
神奈川県　三浦広大
静岡県　林　芳宏
大阪府　浦東孝仁
福岡県　笹原信治
熊本県　上田玲音奈

⑧スパイラルウェーブテレカ（5名）
埼玉県　荒関宣紀
東京都　市川博行
石川県　北　裕介
愛知県　鈴木通隆
高知県　東　修児

⑨スパイラルウェーブテレカ（5名）
北海道　三橋昌功
愛知県　星野忠雄
和歌山県　西　真一
福岡県　福村信一
福岡県　濱　利彦

⑩クッシュボールキンズ（10名）
埼玉県　橋本孝之
千葉県　生田淳一郎
長野県　内田恭弘
新潟県　野村篤史
静岡県　鈴木康伸
京都府　馬浩史
京都府　碓井康司
島根県　森口和行
大分県　前原　武
鹿児島県　磯部広志

⑪ウォークマン（1名）
新潟県　幸内春彦

⑫ホットムーヴスバスケットゲーム（3名）
東京都　佐藤拓馬
愛知県　山本博之
三重県　羽根泰二

⑬レディファントム声優さん色紙（2名）
茨城県　石垣貴昭
岡山県　村川文孝

⑭PC原人2ステッカー（8名）
茨城県　久松智和
埼玉県　渡辺　剛
千葉県　三松健司
新潟県　若月義明
岐阜県　杉山　忍
兵庫県　鳥居宏康
福岡県　岡本慶人
大分県　小野祐二

⑮AVセレクター（4名）
北海道　加藤祥人
宮城県　阿部利範
大阪府　浦川智哉
長崎県　泉　幸生

⑯カナメモ世界時計（5名）
北海道　安部雅之
岐阜県　加藤洋一
愛知県　梅木太郎
大阪府　上地義浩
島根県　永島充伸

⑰人生ゲーム平成版III（5名）
東京都　松谷知幸
神奈川県　中山知也
埼玉県　川島宏之
香川県　小倉宏文
長崎県　高以良伸一

⑱ドラクエワールドグッズ（50名）
北海道　石ヶ森崇
北海道　杉沢逸人
北海道　岡村昌春
北海道　小黒裕一
青森県　永谷宏行
山形県　中嶋壮太
山形県　西原　浩
栃木県　吉野高明
栃木県　神戸　誠
群馬県　永井雅之
埼玉県　吉田紘教
埼玉県　田村進二
埼玉県　青山直樹
千葉県　野原真治
千葉県　本吉康扶
千葉県　高塚　淳
東京都　前迫竜太
東京都　山口有希
東京都　越水勝彦
東京都　牧野宏則
神奈川県　高田　寛
神奈川県　金子尚央
長野県　大日方優一
新潟県　相澤一匡
石川県　清水健太郎
静岡県　渡辺かずあき
静岡県　幸田和真
愛知県　早川征男
愛知県　浜島正平
愛知県　渡辺友裕
三重県　奥野　登
滋賀県　山下勝弘
京都府　佐竹奈津子
大阪府　吉田直人
大阪府　寺本直弘
他　15名

⑲漢字テープライターテプラ（1名）
北海道　神坂久美

⑳スパイダークロック（5名）
北海道　水尻与史朗
新潟県　野崎正文
滋賀県　長谷川雄一
大阪府　中野千明
香川県　香西由聖

㉑アタリ・リンクス（3名）
香川県　三上哲広
富山県　石田　誠
愛媛県　金平直樹

㉒小田茜ちゃんサイン入りミニスタンド（4名）
岩手県　菅原敏明
栃木県　杉山泰久
京都府　斉藤隆太
香川県　川端　武

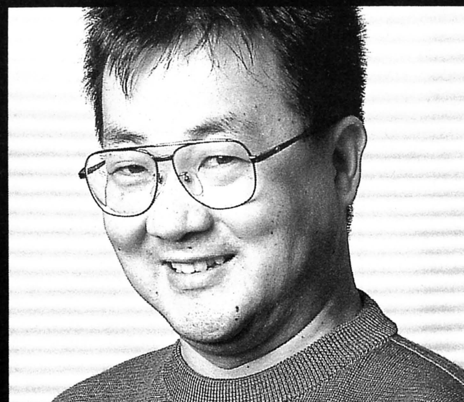
㉓あげだまテレカ（15名）
宮城県　増男浩二
茨城県　津島賢太郎
群馬県　奥沢秀人
千葉県　小坂　直
千葉県　文屋成人
東京都　高藤喜生
神奈川県　田島昇吾
神奈川県　西海麻紀子
岐阜県　藤田和行
大阪府　大政彰彦
島根県　周藤純一
岡山県　片山良晴
広島県　池田慎一郎
広島県　林　敏彦
愛媛県　松岡修司

・ゲームデザイナーを目指すキミのために・

(熱中!! さくま塾 全国版)

第4回

今まで、ストーリー、マップ、そして今回の戦闘システムと、ゲームの基本的なことを勉強してきたけど、キミたちのアイディアは練り込まれてきたかな？　そろそろ企画書の書き方の講座に入る予定なので、まだの人は、今から、企画書にするアイディアを考えておこうね。



ゲームデザイナーへの道④

今月のテーマ

戦闘システムを考えてみよう

戦闘システムで、まず最初に考えるのが画面のレイアウトです。

RPGで敵に出会ったときに、どんな画面にしたら効果的なのか？　また、表示はどういうふうにしたらいいのか？

さらに、TVゲームはTV画面でやりますので、紙の上で書くように自由にレイアウトできるわけではありません。TV画面に表示するためには、様々な制約が生まれてくるのです。

今月はそのあたりの講義をしてみましょう。

もちろん、実際にゲームを作るとなれば、容量の制約やチューニングで、画面はどんどん変わって行きます。ここでは、まず企画書にするための叩き台を作るつもりで考えて下さい。



◆桃太郎チームのシステム作り◆



桃太郎チームのシステム作りは、もうみなさんご承知のように、より簡単に、より楽にがモットーです。

なんといってもRPGの経験値稼ぎというのは一番ユーザーが嫌がる部分なので、とにかく気分良く、楽しみながら、レベル・アップできるようにと心掛けています。

たとえばゲームを始めて、10分以内に最初のレベル・アップが来るようにしています。しかも体力、技ともに満タンは桃太郎シリーズのお約束です。

ゲームの初めは何かと覚えることが多く、頭が混乱し始めます。ゲームはスカッと、ストレスを吹き飛ばすためにやるものなのですから、最初の村や町でいろいろな情報を暗記させられた上に、レベル・アップが遅いのでは、早く先がみたいという衝動が起きなくなってしまいます。

そこで桃太郎チームお得意の便利システム登場になりますが、勘違いしないで欲しいのは、よく「経験値稼ぎが嫌だから、経験値稼ぎ無しのRPGを作りたい」という人が多いことです。これは大きな間違いです。ある程度の苦痛がなければ、喜びというものは生まれません。

そのため桃太郎シリーズは他のゲームより力尽きることに対してシビアです。戦闘中の復活魔法もなければ、MAP上での復活魔法もありません。

中ボスも他のゲームに比べてかなり強いチューニングにしています。戦闘システムもストーリーの一部なのです。



イラスト／やぶのてんや

画面のレイアウトはどうなるのか？

最初に戦闘システムを作るときに、まだ一度もゲームを作ったことのない人が面食らうことがあります。

テレビ画面にはおなじ大きさの文字しか表示できず、さらに最大横には32文字しか表示できないことです。

じつはこのショックはFC版の『桃太郎伝説』を作ったときに受けたもので、私のように長年出版界で生きて来た人間には、「たたかう」と「じゅつ」の文字だけ大きくして、コマンドを選ぶときにうっかり「まもり」や「すてる」を押さないように配慮したかったのですが、これが不可能なのです。

また会心の一撃なども、漫画の擬音のように「ズバババ――――ン！」などと画面いっぱいに表示したかったのですが、技術的にメモリー的に無理だったのです。

文字と文字の間も、もう少しあけて読みやすくしたいといっても無理だったり、意外とコンピュータを使ったものなのだから万能だと思うととんでもない目に遭います。

極端な言い方をしますと、ダイヤブロックやレゴに平仮名の文字が書いてあって、それが電池で動く程度のものがゲーム機器なんだぐらいに思っておいた方がいいです。

HPの表示にしても数字の大きさはほとんど変えることができません。『桃太郎伝説Ⅱ』で体の数字を技の数字より大きくして読みやすくしてみましたが、じつは画期的だったのです。

ほかにもウィンドウの罫線の太さを何種類も作ることができないとか、罫線１本は文字１文字分取られてしまうなど、いろんな制約に悩まされます。多くのゲーム作家志望の人がこのへんの制約に苦しめられるころから辞めることを考え出すので覚悟してください。



対面式が一番わかりやすい

戦闘画面には、『ドラクエ』や桃太郎シリーズのように敵がこちらを向いているような「対面式」と、敵と主人公たちが画面上で並んでいるような「並列式」とがあります。

最近この「対面式」の戦闘画面をつかうだけで、ゲーム内容が古いかのような評論をするゲーム雑誌があるのですが（もちろん月Pのことではない）これは大きな間違えだということを覚えておいてください。

主人公が戦闘画面に登場してしまって敵と戦ってしまっては、本当の主人公であるゲーマーとの間に溝をつくってしまうのです。

「対面式」の主人公は常にゲームをする人です。だからゲームを買ってくれた人の数だけ主人公の種類があります。敵がこちらを向きます。主人公であるあなたはどうしたらいいかと考えます。これがRPGの醍醐味です。

それが「並列式」では、主人公と敵が向かい合ってしまって、ゲームをする人の存在はそっちのけです。

『ドラクエ』『桃伝』『マザー』『天外』などに代表される「対面式」のゲームだと敵キャラの名前を多く覚えていますが、「並列式」のゲームに出てくる敵キャラはあまり覚えていないという声を聞きます。これが一番正しい評論といえるのではないでしょうか？

「対面式」の進化を考えた方がこれからのゲームにもプラスだと私は思っています。



目線の移動を考えよう!!

HP、MP、その他いろいろ毒を食らっている状況、マヒしている状況、いまどのくらいのダメージを食らったのか、たくさんの情報を戦闘画面では表示しなければなりません。

たまに現在どの敵がこちらに向かって攻撃しているのかがわからないゲームがあります。ひどいのになると、いまこっちが敵にダメージを与えているなと思っていたら、実はこちらが攻撃されていたなんていうゲームもあります。

一番多いのが、ウィンドウを変に重ねに重ねてしまったために、最初にちょっと敵キャラの名前が出ただけで、あとは出てこないで敵キャラの名前を覚えることができなくなってしまっているゲーム。

これなども人間の目線の移動を考えずにつくってしまったために起きる現象です。「たたかう」のコマンドを押した人間の目線は次にどこへ行くのか？　敵キャラに移った目線が次にどこへ行くのか？　このときにダメージ表示があまりにも遠くにあったりすると、いつも画面内をあっちへこっちへ目線を動かしていなければならず、目が疲れてしまいます。目が疲れるぐらいゲームをやめるきっかけになるものはありません。そのうち「目にやさしいゲームです」というコピーが付いたゲームが発売されるかもしれません。

目線の移動の研究をしてみてください。



宿題発表

今月から読者から募集した宿題の優秀作を順次発表していくぞ。まず、今回は1月号で募集した『あらすじ』の発表だ。

第1回 あらすじ

内容優秀作 PEACE LIGHT 長野県／川上勝彦

大宇宙の美しい星。舞台はまったく対照的な性格を持つ、村と町がある島。自然を大切にして、のんびりと暮らす西の村と、自然がまったくなく、高度な機械文明が進んだ東の町は、平和に共存していた。この村と町は災害対策一つを比べてみても、まったく性格を異にしていた。

西の村は津波対策に堤防を築き、動物の様子により、地震予知をしていたが、東の町はバリアで津波を防ぎ、地震のときは町が浮上して難を逃れるシステムを取っていた。

そんなある日、全世界を手中に収めようとする魔王の攻撃を受けた。

東の町は敵の侵入を防ぐことができたが、西の村は原始的な武器しかないため、滅亡寸前であった。一人の若者が東の町に救助を求めたのだが…。

すでに東の村は、莫大な金と将来の保証により、魔王の手先となっていた。仕方なく引き返した若者の前には、村人が全滅して荒野原と化した村が広がっていた。

若者は悲しみを怒りに変え、魔王を倒し、全世界に平和を取り戻す決意をする。

果てしなく長い、若者の旅が始まった…。

講評 ふたつの村と町を、自然派と機械文明派という風に、一番遠い物同士に分けて設定できたところが、何と言っても目立ちました。小説でも『赤と黒』というタイトルだと妙に読んでみたくなります。川上くん以外にも対立を設定した人もいたのですが、『赤と黒』ほどの対立はなく『赤と緑』程度でした。

さらに設定がある程度斬新な上に、その後のストーリーがオーソドックスなのがいい。破天荒の連発という作品はゲームをする側の労力を呼び、よほど体力のある人にしか受け入れられなくなってしまいます。破壊力のある作品ではないけど秀逸です。

内容優秀作 顔を盗まれた町 京都府／高田治

西の町の人々の顔が、なぜか落書のようになってしまう事件が起こった。3日前に町を包んだ、不思議な青い霧が原因らしい。長老の娘に事件解決を依頼された主人公は、長老のもとにやってきた、黒いローブを着た仮面の男に会うことにした。仮面の男は霧が晴れた直後、長老を訪ねて、町の宝である白い偶像を要求していったというのだ。

事件の4日後、約束通りやってきた仮面の男は、主人公を一目見て、「どうあっても渡さんつもりか」と言うや否や、青い霧を吹き付けて主人公の顔を奪いとって去っていった。

顔を盗まれた主人公は、男の手掛かりを捜すため、東の町へ旅立った。東の魔術師なら何か知っているに違いないという、長老の助言に従ったのだ。

東の魔術師は有力な情報を教えてくれた。

「白の偶像は、東の町にある黒の偶像と対になって、初めて価値をなすのだ。だから仮面の男は、東の町にも来るだろう。」

主人公は、魔術師と共に、仮面の男がやってくるのを待ち受けることにした。

講評 あらすじを読んだかぎりでは、ゲーム化は非常に難しいと思ったのですが、妙にゲームで見てみたくなりました。思えばミステリアスというよりも、サスペンス・タッチというか、モダン・ホラーRPGのヒット作品がまだ無いからなのでしょう。不思議な青い霧、黒いローブをまとった仮面の男など、お膳立てだけでも先が見たくなります。

新人の作品というのは、こういう化けるかもしれないという予感を与えてくれるものをどうしても評価したくなります。

ホラー物でデビューはプロへの最短距離と私は予想しましたね、この作品で。

総評 何度も言っていますが、いわゆる中世ファンタジーRPGはゲーム・デザイナーとしてデビューするには不利です。過去に素晴らしい作品が多くありますし、イラストの魅力も大きいのでシナリオだけで「うーん、これはすごい」と思わせることが無理なのです。

典型的な作品を紹介します。

「遠い昔、魔王が世界を支配していた暗黒の時代があった。しかし、あるときドラゴンの背に乗って現れたひとりの騎士が魔王を倒し、世界に光が戻り平和がおとずれた。吟遊詩人によって人々に語り継がれている昔話である」

この作品がどのくらいおもしろい作品になるでしょうか？　ひょっとしたら最高傑作になるかもしれません、でも駄作になる可能性も多くあります。このようにファンタジー物でデビューを飾ろうとするのは、町の野球好きな少年が「試合に出してくれたらそのとき球を投げるから入団させてよ」と巨人軍の監督に言っているようなものです。

ファンタジー物以外でデビューを飾り、実績を作り、その上で大好きなあなたなりの勇者伝説を作るのが得策かと思います。

もう一息の皆さん

東京都	鈴木英和	埼玉県	菅沼茂行	愛知県	摩天楼	神奈川県	影澤広樹	宮崎県	後藤真之	愛知県	井上雄二
神奈川県	横浜一	東京都	伊藤章	愛知県	大竹麻衣子	福井県	ユウ	兵庫県	夢幻	長崎県	川崎智雪
広島県	松本将洋	東京都	浅野貴広	千葉県	飯島高光	和歌山県	藤井広行	大阪府	宇都宮伸一	兵庫県	安永修章
埼玉県	南靖比呂	東京都	藤原伸介	富山県	堀田英克	静岡県	久米良昭	福岡県	六百田真	以上の皆さん。これから	
神奈川県	澤田高綱	東京都	アマノジュン	栃木県	ひろき	東京都	根本みや	茨城県	柳田安通志	も頑張ってください。	

アイディア優秀作 スーパーマーケットへの道 群馬県・桃太郎待つ君

ある晴れた日の午後である。ここは小島地区。一度思いついたら絶対に人の言うことを聞かないタケル。しかし、彼はまだ3歳。今回、タケルが言い出したのは、「一人でお使いに行きたい!!」である。心配して止める母親だが、粘りに粘った末、ついにタケルはお使いに行くことになる。

だが、タケルがスーパーマーケットに行く途中に現れる敵！　タケルの目からは恐ろしい猛獣のように見える犬。大きな巨人の群れのように見える下校時の小学生たち。あるいは、恐ろしいスピードで突っ込んでくる車。それらから身を守る為に、彼は電信柱のかげや細い路地へ逃げ込んだりする。そして、お巡りさんや地域の人々に助けられ、なんとかスーパーマーケットへたどり着いたのであった。

講評 なんといっても、「一人でお使いに行きたい!!」のインパクトは、数ある作品を何作も読んでも忘れることができませんでした。しかもスーパーマーケットまでの道にいる犬がこの主人公にとっては猛獣に見えるという着眼点はなかなかのものがあります。こういう斬新な作品は、まだ勇者の伝説が全盛の時期にはただの邪道だと思われてしまいますが、そのうちこういうゲームをやってみたいと思う世論ができあがることでしょう。ちょっと時代が早すぎます。残念。

さくま塾 0期生コーナー

主人公はプリンセス
群馬県・TAM君

平和な童話の世界ドリーメリア。だが、ある日、暗黒世界から魔女がやってきた。不思議な色気を発し、物語の男の主役たちを、メロメロにしてしまった。この国の王女、シンデレラの娘・シンディは、この世界を元に戻すために冒険に出発する。というのがストーリー。

5つの世界があるこの国は、全体が1冊の本になり、途中で他の世界の王女が仲間になんて行く。また、敵キャラなども、童話でおなじみのものが登場する。






講評 TAM君は『桃太郎伝説／西洋版』と書いていますが、どちらかというと『ネバーエンディング・ストーリー』に近い魅力があります。「私たちの力では魔女を倒すことはできない。誰よりも夢を持っている人の手を貸して!!」というセリフもこのゲームをやってみたくなります。

システム的にも「○○○○の攻撃!!」とやるより「○○○○は　よい心を放った!!」「××××の　悪い心は　○○○減った!!」みたいにメルヘンを基調にしたものにすると美しくなるでしょう。当面TAM君は他のアイデアを考えずにこの作品を練り込むように。

さくま塾 宿題&質問大募集

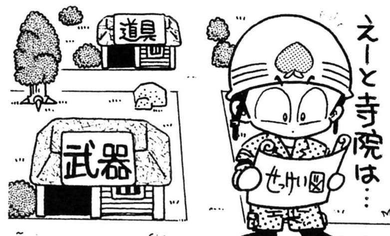
今月は町のマップを考えてみよう

方眼紙をつかって、村や町のMAPデザインに挑戦してみましょう。

5㎜方眼紙を8マス×8マスをテレビ1画面と見立てて、4画面以内の大きさで描いてみてください。わからない人はとにかくA4の方眼紙にデザインしてみてください。宿屋や武器屋、道具屋、教会、寺院、池、木、城、RPGによく登場する村や町のデザインについていろいろ勉強してみようということです。

必ず矢印で村や町の入り口はどこか忘れずに書いてください。でないとどこからこの村や町は出たり入ったりしたらいいのかわからなくなってしまいますから。

また、ゲーム作りに関する質問なども大募集。わからないこと、知りたいことがあったら、「質問」と書いて、宛先の住所まで送ってね。質問の場合は、ハガキでも封筒でもかまわないぞ。



応募のきまり 今月の宿題も、先月と同じ様にA4サイズの5ミリ方眼紙（5ミリごとに太い線が入っている方眼紙）で、紙は縦、横どちらで使ってもOK。また、応募作品の裏に、必ず住所、氏名、年齢、電話番号、PN（あれば）を書いておくこと。いつも通り、送るときはA4サイズが入る封筒で、紙が折れないようにして送ってほしい。なお、応募作品は返却しないので、必要な人はコピーを取って送ってね。

あて先 〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館・月刊PCエンジン
熱血！さくま塾全国版③係

〆切・1992年2月20日 消印有効

ソフトハウス大募集

この『熱血!!さくま塾全国版』では、今後も読者の企画書などを掲載していきます。そこで、もっとよく企画書を見てみたい、このアイディアを使って見たい、などソフトハウスの方でこの企画に興味を持たれた方がいらっしゃいましたら編集部までご連絡下さい。また、広くゲームデザイナーを育てることがこの企画の目的ですので、PCエンジン未参入のソフトハウスの方でも結構です。各作者と相談の上、ご連絡差し上げます。

M

今回で10回目を迎えたCSG新作発表会、コンサートほか、今月もうれしい情報がいっぱいあるぞ。

Event

新作ソフトが多数展示される「第10回CSG新作発表会」のお知らせ！

結成されて4年たったCSG。会員ソフトメーカーも、70社をこえるほどに成長。今回も多数のPCエンジン、SFC、FC、メガドライブほかのソフトが展示されるぞ。会場は、〈東京〉池袋サンシャインシティ・ワールドインポートマート4F　3／15(日)＝11時〜17時。〈大阪〉マイドーム大阪B、C、Dホール　3／20(金)＝11時〜17時。〈名古屋〉愛知県産業貿易会館第一展示場　3／27(金)＝11時〜17時。以上の3か所で開催。

Shop

秋葉原ヤマギワ東京本店に「任天堂エンターテイメントコーナー」新設



▲新製品もいち早く入荷。最新情報もわかるコーナー。

任天堂のソフトほか、セガやNECのコーナーも新設。全16台のモニターが設置されていて、気軽に最新ソフトをプレイできるようになっている。扱っているソフトは1万本以上、常時400本以上の人気商品が展示されているんだ。

秋葉原には初めて登場した「任天堂エンターテイメントコーナー」。ソフトを購入する前に、ヤマギワ東京本店2Fにあるこのコーナーでプレイしてみては？

Game

ヒューマンさんがアミューズメント業界に参入！　ゲーム2作品発表！

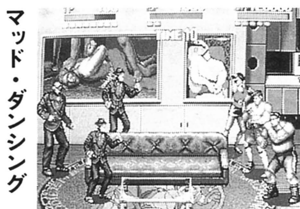
PCエンジンで人気作を多数発売しているヒューマンさんが、アミューズメント業界に参入することになったぞ。ヒューマンクリエイティブスクールほか、次々と新しい分野にチャレンジするヒューマンさん。今回発表されたのは、下で紹介する「フロント・ロウ」と「マッド・ダンシング」の2作品。近日中にアーケードに登場する予定だから、キミもプレイしてみよう！

フロント・ロウ



◀上下2分割による、2人同時プレイも可能な3D・F1ドライブゲーム。

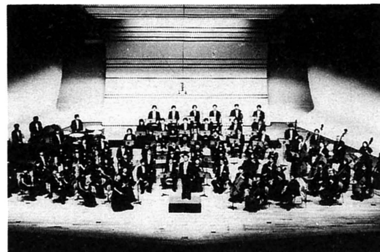
マッド・ダンシング



◀途中参加もOKの3人同時プレイアクションゲーム。

Concert

人気ゲームをオーケストラで楽しむ「ゲームファンタジー」コンサート



▲東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団の生演奏。

最新のゲームミュージック、ディズニーメドレーなどがオーケストラで楽しめる「ゲームファンタジー」。会場は渋谷にあるNHKホール。2月23日(日)、13時開場(開演は14時)。チケットぴあ、丸井チケットぴあ、チケットセゾンほかでチケット発売中。A席＝3500円、B席＝2500円。指揮は、すぎやまこういち氏、ミルトン・クロッツ氏の2人。

Amuse-ment

データイーストさんの最新占い機「恋愛専科・Ve－na」

女性に人気のコンピュータ占い機。中でも人気の高い、恋愛・結婚の相性について占えるデータイーストさんの占い機「恋愛専科・Ve－na」。生年月日、性別、血液型ほか、質問事項が5項目もある。お姉さんなどに教えてあげよう。

Book

テーブルトークRPGがコミック化 外薗昌也氏の「ギア・アンティーク」

舞台となるのはスチームパンク・ファンタジーの世界。遊星エルフィア・マキロニー地方がメインステージとなる。テーブルトークRPG「ギア・アンティーク」の世界で語られる冒険の一節を、外薗昌也氏がコミック化したもの。原作は伏見健二氏。鉄と蒸気と魔力の時代を描いた話題の一冊だ。



▲JICC出版局より980円で発売中のコミック「ギア・アンティーク」。

Goods

PCエンジン用ジョイスティックアダプター「XHE-3」発売！

PCエンジンでアタリ仕様のジョイスティックを使用するためのアダプターがこの「XHE-3」。アタリ仕様のジョイスティックにはないRUN、SELECTボタンもちゃんと装備されている。そのほか、「XE-1AP」などアナログジョイスティックをつないで、アナログ対応のゲームも楽しめる。



▲電波新聞社から2500円（税別）で発売中。

Cinema

上映中のものから2月公開予定のものまで、4作品を紹介。ビデオ化されるまで待っていないで、大きなスクリーンで映画を観に行こう。迫力ある映像と音で思いっきり映画を楽しんじゃおう！

「ハーレーダビッドソン＆マルボロマン」


▲主演はミッキー・ロークとドン・ジョンソンの2人。

人情に厚いバイク狂のハーレーと、その友である元ロデオ・カウボーイのマルボロマン。仲間の酒場の危機を救うため現金輸送車を襲撃したのだが…。●ヘラルド配給／上映中


◀2人のヒーローの友情と戦いがテーマ。

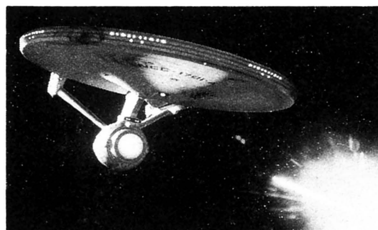
エルム街の悪夢ザ・ファイナルナイトメア


▲フレディがついに永遠の眠りにつく、完結編……。

これまでのシリーズに描かれなかったフレディの子ども時代、地獄のナイトメアゾーンなど、エピソードもたっぷり。舞台となるスプリングウッドにフレディ出生の秘密が。●ギャガ・コミュニケーションズ配給／上映中


◀ラスト15分は超SFX・3Dビジョン。

スター・トレックVI　未知の世界


▲目を見はるほど壮大で美しい宇宙のシーン。

オリジナル・メンバーが全員出演するシリーズ完結編。カーク船長以下エンタープライズクルーは、惑星連邦と、その宿敵であるクリンゴン帝国との間に和平交渉が実現するという事態に直面する。ところが、そうかんたんに和解が進むはずもなく…。●UIP配給／上映中


▲和平への任務を達成しようとする船長。

ジャングル・フィーバー


▲今回は映画の中でドラッグの問題にも触れている。

話題作を次々と発表している、スパイク・リー監督の新作。アフリカ系アメリカ人とイタリア系アメリカ人の人種をこえた恋愛を、家族やまわりの人々がどう対処していくかを描いている。音楽を担当しているのはスティービー・ワンダー。●UIP配給／上映中


▲人種と階級をこえ、愛し合う2人。

Present

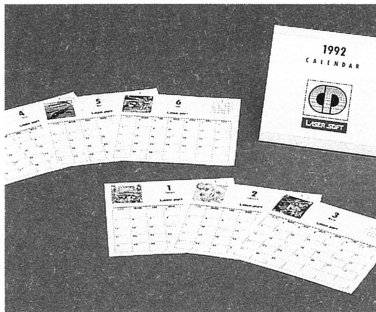
RIOT・日本テレネットさんのファン感謝プレゼント！ 250名に！


▲「夢幻戦士ヴァリス」Tシャツなど4種類のグッズ。

「未来少年コナン」「夢幻戦士ヴァリス」のソフトほか、RIOT・日本テレネットさんの新作ソフトについている応募券で、上のようなグッズが250名に当たるぞ。応募方法などくわしくはソフト内の応募券を見てね。

レーザーソフト・日本テレネットさんの卓上カレンダーを５名に！

レーザーソフト・日本テレネットさんのPCエンジンの人気ソフトジャケット写真がプリントされた、卓上カレンダーを５名にプレゼント。希望者は官製はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒101-01東京都千代田区一ツ橋２－３－１　小学館　月刊PCエンジン編集部「レーザーソフトカレンダー」③係に。



●しめ切り／２月28日消印有効。

C D

「天外魔境II」のゲームミュージックCDが、ゲームより先に発売！



▲２月１日発売の音楽CD。3000円。

３月26日に発売されるCD－ROMの超大作ソフト「天外魔境II」。そのミュージックCDが、ゲームソフトより先に２月１日、NECアベニューさんより発売される。音楽担当は久石譲氏と福田裕彦氏。シーンごと57曲を収録。
●NACL-1047。


▲ゲームは３月26日ハドソンより発売。7800円。

C D



KICA-1057

パーフェクトセレクション・ツインビー

立体音響システムを使ったサウンドで、ツインビー全６作からセレクトされた12曲がよみがえる。演奏はNazo²プロジェクト。キング／２月21日発売／3000円


KICA-1056

Falcom"NAMBA"COLLECTION

「イースII」、「ソーサリアン」の楽曲を13曲セレクト。ファルコム作品の中でも人気の高い、難波弘之氏の作品を１枚に収めたもの。キング／２月21日発売／3000円



APCG-4021

ソウルブレイダー

エニックスさんのSFC第２弾、「ソウルブレイダー」の音楽CD。タケカワユキヒデ氏が作曲。本人のボーカル曲も収録されている。アポロン／２月21日発売／2500円



APCC-10

弦楽のための「舞曲」I・IIすぎやまこういち

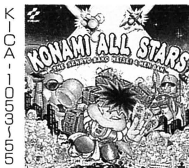
すぎやまこういち氏のメロディの原点ともいえる純音楽をロンドン・フィルハーモニー管弦楽団で届ける。"ドラクエ"の原形がここに。アポロン／発売中／3500円



KICA-9009～11

FalcomSPECIAL BOX'92

ファルコムファン必聴の３枚組CD。「ドラスレ英雄伝説」のアレンジ版、交響曲「イース」ほか。カレンダーなど特典もついている。キング／発売中／7000円



KICA-1053～55

コナミ・オールスターズ～千両箱 平成４年版～

コナミ矩形波倶楽部のライブ、６タイトルのアレンジ曲、コナミ1986～1987年のサウンド・ヒストリーを収めた３枚組。ブックレット付。キング／発売中／6300円



KTCR-1132

YAWARA！SONGS!!

原由子さんのテーマ曲ほか、人気アニメ「YAWARA！」の挿入歌全７曲、BGMセレクションを収録。ブックレット付。キティ／２月26日発売／2800円



KTDR-2041

ユーアー・マイ・シークレット/サマー・オブ・ラヴ

フジテレビ系ドラマ「あなただけ見えない」の主題歌と挿入歌。女性ボーカルを加えた４人組デイト・オブ・バースが歌うシングル。キティ／２月５日発売／930円

我が道に敵なし!!

至上最高にして最大のゲームソフト(SUPER CD・ROM²)「天外魔境II」

ゲーム・ミュージックCD、早くも!!



天外魔境 II

卍MARU

●CD:NACL-1047 税込定価¥3,000(税抜価格¥2,913)

音楽:久石 譲/福田裕彦

★魅力のダブル特典★

1 初回購入者特典(敵なし特典)(商品封入)
オールカラー・キャラクターカレンダー

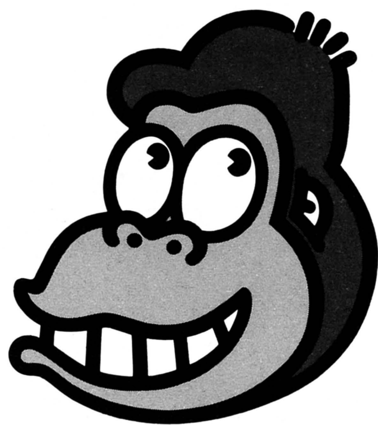
2 応募特典:カレンダー用卓上ケース

CD帯裏にある 敵なし!! 部分を切り取り下記宛先迄、ハガキに貼付の上送付して下さい。
抽選で3000名様にカレンダー用卓上ケースをプレゼント。(平成4年3月20日〆切)
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル NECアベニュー株式会社

発売元:NEC NECアベニュー株式会社 販売元:日本コロムビア株式会社 © HUDSON SOFT, © RED.

「少し寒いね。」
「当たり前よ。」
行水はやめて。」

MONTHLY
PC ENGINE



愛読者アンケート

暖冬と言われていても、
やっぱり冬は冬。
プレゼントで少しでも
暖をとっておくれ。

この本について

1 月刊PCエンジン3月号で、おもしろかったものを3つ選んでください。

①日本ファルコム参入！ ②ウインターCESレポート ③源平討魔伝II ④夢幻戦士ヴァリス ⑤ヒューマンスポーツフェスティバル ⑥川のぬし釣り自然派 ⑦キャンペーン版大戦略II ⑧BABEL ⑨パチ夫くん／十番勝負 ⑩スプリガンmark2 ⑪シャドー・オブ・ザ・ビースト ⑫未来少年コナン ⑬フォゴットンワールド ⑭ザ・キックボクシング ⑮ザ・デビスカップ・テニス ⑯麻雀覇王伝カイザーズクエスト ⑰ライジングサン ⑱天外魔境II ⑲ゲート・オブ・サンダー ⑳金盞花京絵皿殺人事件 ㉑連載小説・覇竜の神座 ㉒PCエンジンプラス ㉓江口団長のアメリカ取材 ㉔改造町人シュビビンマン3 ㉕魔物ハンター妖子 ㉖超時空要塞マクロス ㉗ニンジン倶楽部 ㉘熱血！さくま塾全国版 ㉙グラディウス（究極の攻略スペシャル） ㉚プリンセスカフェ ㉛遊楽専業団 ㉜激烈技スペシャル ㉝赤色パラダイス2M ㉞ぎゅわんぶらあ自己中心派～麻雀パズルコレクション～ ㉟ボナンザブラザーズ ㊱サイキックストーム ㊲スライムワールド ㊳ビルダーランド ㊴極楽！中華大仙 ㊵ライザンバーIII ㊶TATSUJIN ㊷トイレキッズ ㊸ジェノサイド ㊹クイズまるごとTHEワールドIIタイムマシンにおねがい ㊺ダイノフォース ㊻雀偵物語2～宇宙探偵ディバン完結編～ ㊼テラ・フォーミング ㊽HAWK（ホーク）－F123 ㊾まんが・神楽坂DX ㊿別冊付録・WE LOVE KONAMI'92コナミソフト大研究

その他について

2 あなたは今年のお正月にお年玉をいくらもらいましたか。以下の中から最も近い金額を1つ選んでください。

①0円 ②2000円 ③5000円 ④1万円 ⑤2万円 ⑥3万円 ⑦4万円 ⑧5万円 ⑨6万円 ⑩7万円 ⑪8万円 ⑫9万円 ⑬10万円 ⑭12万円 ⑮15万円 ⑯20万円以上

3 あなたは年末年始にPCエンジンのソフトを何本買いましたか。

①0本 ②1本 ③2本 ④3本 ⑤4本 ⑥5本 ⑦6本 ⑧7本以上

4 CDロムロムまたはPCエンジンDUOを持っている人に質問します。あなたは「天外魔境II」を買いますか。

①絶対に買う ②買うつもりだ ③たぶん買わない ④買わない ⑤どうするかまだ決めていない

5 CD－ROMはアニメーション等のビジュアルが1つの特長となっています。1枚のCD－ROMの中に入るゲームとビジュアルの関係について、あなたはどう思いますか。適当な考えを2つ選んでください。

①おもしろいゲームならばビジュアルは不要 ②ゲームの中身に沿った最低限のビジュアルがあればいい ③ビジュアルシーンを最優先してほしい ④アニメーションだけのソフトがほしい ⑤その他

6 あなたはゲーム音楽のCDまたはカセットを買ったことがありますか。

①よく買う ②ときどき買う ③買ったことがある ④買ったことがない

7 以下の電気製品の中で、あなたの家で現在所有しているものを答えてください。（いくつ答えてもけっこうです。）

①レーザーディスクプレイヤー ②衛星放送対応テレビ（またはチューナー、ビデオ） ③パソコン ④ワープロ ⑤カラオケ機器 ⑥コードレス電話 ⑦パーソナル無線機 ⑧ファックス ⑨家庭用コピー

8 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

9 発売前のPCエンジンソフトで、一番ほしいものを1つ答えてください。

10 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

11 あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー！ ④㊙スーパーファミコン ⑤Beep！メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCENGINE FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮必勝ゲームボーイプレイヤー ⑯Theスーパーファミコン ⑰その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で118名に、107ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは2月28日消印有効。当選者の発表は、3月30日発売予定の「月刊PCエンジン」5月号です。

■どんどん応募してね！■

ハドソン提供
PCエンジンソフト
①忍者龍剣伝 5名
かつて大人気をほこったファミコンソフトのPC移植版です。

アイレム提供
ソフトだけでも魅力的なのに、カレンダーにポロシャツまでついている！こいつはスゴイッ!!
CD-ROMソフト(2M)
R-TYPE COMPLETE CD
チームアイレムオリジナルポロシャツ
'92カレンダー
②ゲームソフト&オリジナルグッズセット5名

工画堂スタジオ提供
CD-ROMソフト（両対応）
③スーパーシュヴァルツシルト 3名
ホント面白いSLGですよ、これ。
工画堂オリジナル4色ボールペン
④10名

インテック提供
CD-ROMソフト
従来のものとは一線を画すアイディア満載SLG。オープニングが大迫力なのだ。
⑤太平記 5名

マイクロキャビン提供
PCエンジンソフト
こういう単純なゲームほど、なぜかハマッてしまうと思いません？
⑥ハットリス 3名

寒さをぶっとばせ！ BIG PRESENT
なんと合計118名に当たる!!

キングレコード提供
⑦コナミサウンドカタログVOL.3 7名

RIOT・日本テレネット提供
⑧未来少年コナンポスター 5名

メディアリング提供
⑨トイレキッズオリジナルグリップホルダー4色セット 4名
こうやって使うのだ!!

⑪バナナ型トランシーバー 1名

⑫メモリークォーツ5名

タカラ提供
⑬ 5名
少年アシベ ネパールへいくんだよ！ゲーム

IGS提供
⑭サイバーコア音楽CD 10名

システムソフト提供
⑮卓上カレンダー 15名

⑩踊る時計ロックロック 4名

⑯ウルカラ 3名

⑰ 1名 イースパーフェクトコレクションI

⑱ 1名 イースパーフェクトコレクションII

⑲ 1名 イースパーフェクトコレクションIII

⑳イース・ポストカード3枚セット 10名

㉑電子パーカッション シェイクシェイク 1名

㉒イースノート&レポート用紙下じきセット 10名

㉓井上晴美ちゃんサイン入りライトラジオ 4名
鉄アレイ型のライトラジオだよ！

104ページのアンケートに答えてプレゼントをもらおー!! 応募のきまりをよく読んでね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

Enjoy Hudson

SUPER CD·ROM² SYSTEM

GATE OF THUNDER

2月21日

モードは、ノーマル、ハード、デビルの3つ。
腕に自信があっても、ノーマルからスタート
するのが無難だろう。
痛い思いをするのは、キミだ！
敵は強い！　健闘を祈る。

CONFIGURATION
LEVEL NORMAL
MUSIC 00
SOUND 00
STAGE 1

CONTINUE 7
END

POLICE

宣戦布告!!



希望小売価格
6,800円

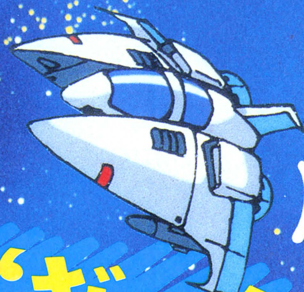
©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED
SYN SOUND DESIGN



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

KONAMI







ただ今、“ギャグ”で

PARODIUS

パロディウスだ!™

— 神話からお笑いへ —

©1990, 1991, 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

パロは、
ゲーム業界津々
名実ともに「笑いの殿
「PCエンジン・
大騒ぎな　お引越し

PC Engine

'92年2月21日 発売予定 定価9,800円(税別)

PCエンジンソフト(8メガHuカード)

コナミPCエンジン・アンケート実施中!

下のアンケートに2問とも答えて、コナミに送ってください。応募者の中から抽選で200名様に「パロディウスだ!」グッズ（キャラクターぬいぐるみ、テレホンカードetc.）をさしあげます。

アンケート

1. コナミのすべてのゲーム（アーケードゲーム、パソコン用、ファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコン）の中でPCエンジンソフトに移植してほしいソフトがあれば教えてください。（いくつでも可）
2. お持ちのゲーム機を教えてください。（いくつでも可）

応募のあて先 ハガキに①アンケートの答え ②住所 ③氏名 ④年令 ⑤電話番号をお書きのうえ、下記にお送りください。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱ グラ・サラ係

〆切り：'92年2月29日(当日消印有効) ※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

コナミ株式会社
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒530 大 阪 市 北 区 梅 田 1 - 11 - 4
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30









コナミ週刊テレホンサービス実施都市
【関東】東京03(3262)9110 【関西】大阪06(456)4578 【北海道】札幌011(241)4900 【東北】秋田0188(24)7000 【北陸】新潟025(229)1141 【四国】松山0899(33)3399 【九州】福岡092(715)8200 大牟田 0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿児島 0994(44)3977
*【関西】地区電話番号が変更になりました。おかけ間違いのないように。
以上、全10局開設しております。

TAITO

それ行けー、やれ行けー、りんどうのタイトーのPCは、オモシロイと町中の噂だー。

名物、買い倒れ

CD-ROM²
第2弾
PCエンジンCDシステム
ROM ROM

©TAITO CORP.1992
©KODANSHA/KATAYAMA
©1989 GAME ARTS



ぎゅわんぶらあ
自己中心派
麻雀パズルコレクション

片チン大王とその手下、タコ軍団により、闇の世界になったツカンランドを救うため立ち上がったヒーロー"ドラ"。さあ、平和(ピンフ)を取り戻すため戦うのだ。

2月28日発売予定
予定価格6800円

株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340



HE system

©TAITO CORP.1992

平和なカバの国、ウッディレイクに迫るファイヤーサタンの魔の手。カバ族の幼い勇者"ヒポポ"は、独り敢然と立ち向かう。さあ、大冒険のはじまり、はじまり。

好評発売中
価格7200円



夢幻境「桃都山」で、大地震のため蘇った悪の化身、蛇鬼。捕らわれの身になった少女、テス・ミンを取り返すため"リッキー・チェン"の過酷な戦いが切って落とされた。



3月13日発売予定
予定価格6800円

HE system

©TAITO CORP.1992



「タイトー」



〜陽炎の時代〜

興奮の戦闘シーン、総勢256名の武将、多人数で楽しめるマルチプレイなど、スケール、スペクタル、面白さと3拍子揃った、戦国シュミレーション・ゲームの決定版。

CD·ROM²
第1弾
CDロムロムとスーパーCDロムロムの両方に対応。

©TAITO CORP.1991





好評発売中
価格7500円

※消費税は含まれておりません。

Victor
"HIS MASTER'S VOICE"

続々大作を発売します。

壮絶！

SHADOW OF THE BEAST

シャドー・オブ・ザ・ビースト

魔性の掟

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、人間の姿に戻るために立ち上がった。待ち受ける様々の罠とモンスター。広大な舞台に繰り広げられる壮絶なアクション・ゲーム。

3月
発売予定
¥7,200

SUPER CD·ROM² SYSTEM

TM & © 1992 PSYGNOSIS LIMITED. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

豪華！

ウルトラボックス6号

CD-ROM★MAGAZINE

ULTRA BOX

CD-ROMマガジン ウルトラボックス 6号

制作快調！特大企画豪華8本立！
2大コミック作家によるおもしろゲームや
あの「クスト」堂々のノーカット総集編などなど、アクセル全開の総力版。

1月31日
発売
¥5,800

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

劇的！

LOOM

LOOM〈ルーム〉

ルーカス・フィルムの手による感動のファンタジー・アドベンチャー・ゲーム。映画を知り尽くしたルーカスならではの演出と斬新なゲーム・システム、そして独特の魔法と冒険。まるで映画を見るようなこれがインタラクティブ・シネマ

今春
発売予定
価格未定

SUPER CD·ROM² SYSTEM

TM & © 1992 LucasArts Entertainment Company.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

表示価格は全て税別希望小売価格です。

迷惑かもしれませんが

Rising Sun ライジング・サン

野望！

平安時代末期、武士の勢力の台頭を背景にした源氏と平家の一大叙事史。清盛が義経が頼朝がそれぞれの野望を胸に展開するリアルタイム・シミュレーション・ゲーム。変化のあるアクション画面と感動のアニメーションは必見。



ROM ROM

3月 発売予定 ¥7,800

© 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ソーサリアン SORCERIAN

邪悪！

目覚めよ、ソーサリアン達！ 幾多の邪悪に立ち向かえ！10のシナリオが楽しめる前人未到のアクションRPG。プレイヤーに許された大幅な選択や人生を感じさせる登場人物など今までの常識を破った大作。



SUPER CD·ROM² SYSTEM

近日 発売予定 ¥7,200

Falcom

© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

Stratego ストラテゴ

勝負！

アメリカで最もポピュラーなストラテジック・ボード・ゲーム、ついにPCエンジンで登場!!
10×10のスクウェアにプレイヤー、コンピュータ併せて80個のユニットで戦術を練って勝負！



HuCARD

近日 発売予定 ¥6,700

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

ナグッ子くらぶ 特別号

□縦スクロールのSTG「精霊戦士スプリガン」。その血統を受けつぐ「スプリガンmark2」は、なんと横スクロールの新システムSTGだ！

スプリガンmark2

スーパーCDロム | 3月発売予定 | 価格未定



今までのSGTは、撃って、逃げれば、なんとかクリアできるけど、これじゃゲームのストーリーがさっぱりわからない！ SGTをプレイしながら、その爽快感をそこなわずに、自然とストーリーを味わうことができないものか？、と作られたシステム。それがドラマとSGTを同時に楽しむことができる「スプリガンmark2」の新システム、DSTだ!!

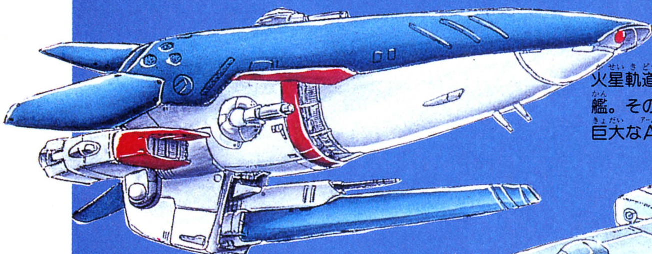
DSTが創り出す新たな戦闘世界

STORY 衝撃のバトルストーリー

爆発的な人口増加に、宇宙への進出を余儀なくされた人類は、火星移住計画を発動。火星は人類の新天地となり、2億の人口をかかえるにいたる。しかし、A国、S国の2大国家の冷戦はつづき、火星においてさえ、一触即発の危機をはらんでいた。そんな折、新型A・A「スプリガン」の火星上テストにおとずれたA国軍航宙艦が、謎の敵により攻撃をうける。「グレッグ」達A・A部隊は、旧型A・A「バーソロミュー」で迎撃に向かう。だがそれは、敵軍の「スプリガン」奪手のための作戦であった…!!

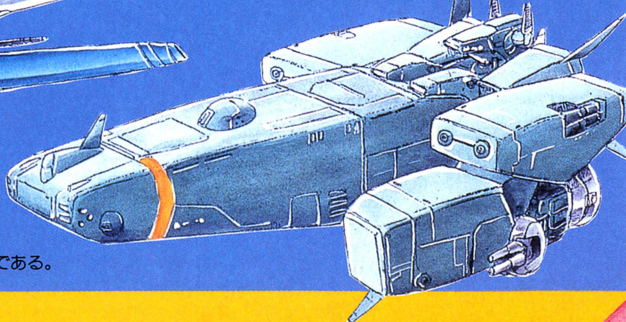


▲スプリガンを奪手したマービイ達3人は、航宙艦「ブッシュ」を撃沈！ 逃亡を開始した。



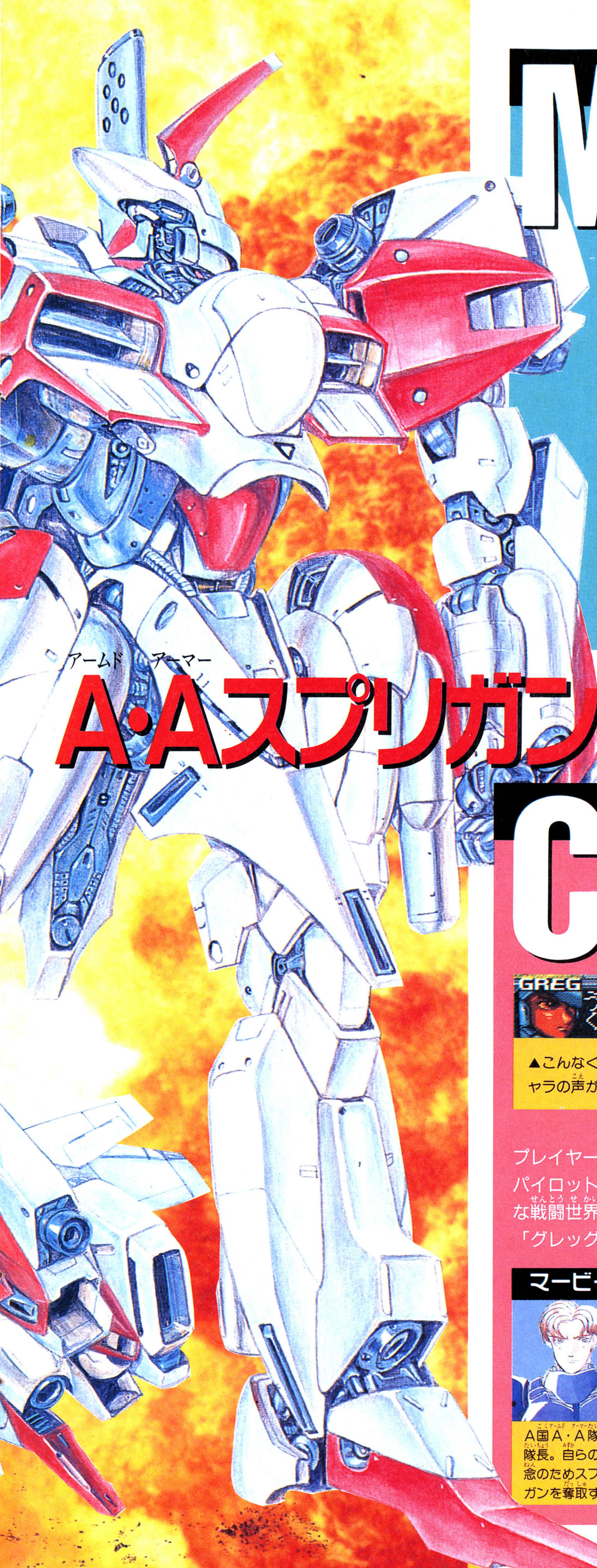
◀「マリネリス級」戦闘艦

火星軌道上でマービィ達をまちうける航宙艦。そのペイロードには、巨大なA・Aの影が…。



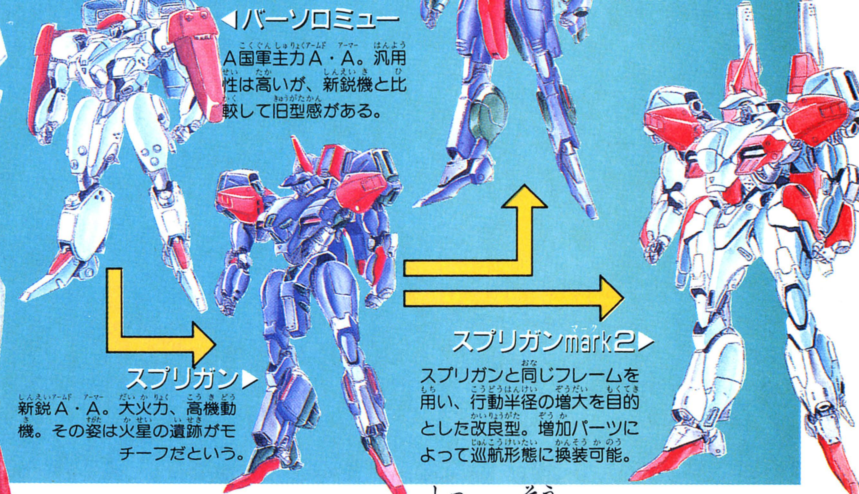
「オリンポス級」航宙艦▶

A国宇宙軍新鋭艦。火星軌道まで航行が可能で、グレッグの乗艦していた「ブッシュ」も同型艦である。



MECHANIC 緻密なA・Aメカニック群

A・Aとは、武器と装甲を装備した機動服から由来する人型メカの総称である。ここではA国軍においてのA・A進化を追ってみた。



◀バーソロミュー
A国軍主力A・A。汎用性は高いが、新鋭機と比較して旧型感がある。

スプリガン▶
新鋭A・A。大火力、高機動機。その姿は火星の遺跡がモチーフだという。

◀スピリッツ
スプリガンの量産性を高めた機体。作戦行動時間は現行A・A中最長を誇る。

スプリガンmark2▶
スプリガンと同じフレームを用い、行動半径の増大を目的とした改良型。増加パーツによって巡航形態に換装可能。

A・Aスプリガンmark2が疾走する!!

CHARACTER 魅力的なキャラクター達

DSTとは、キャラがリアルタイムでセリフをしゃべってゆくシステム。だから、プレイヤーはゲームキャラの心情でプレイできる。

GREG
うおああぁッ!・・・・・・・・・・
くそッ!被弾しちまった!

▲こんなぐあいに、画面の下にメッセージが流れ、キャラの声が聞こえてくる。だから臨場感は抜群!

GREG
ギブスン!・・・・
くそッ!戦力に差があり過ぎる!

プレイヤーとなるキミは、スプリガンmark2のパイロット「グレッグ」とともに、無情で過酷な戦闘世界を体験することになる。はたして、「グレッグ」の見る未来とは…?

グレッグ
主人公。考えるより先に行動するタイプ。新型A・Aスプリガンのテストパイロット。

マービィ
A国A・A隊小隊長。自らの信念のためスプリガンを奪取する。

ミネルバトン
戦争を趣味でやる気性の激しい女。マービィと行動を共にする。

ジャーバス
マービィ等と共にスプリガン奪取に加わる。グレッグの友人。

ゲームについての問い合せはこちら! フリーダイヤル0120-079310 (午前10～12時 午後1時～5時)

naxat soft

株式会社 ナグザット
〒101 千代田区外神田6-5-12階楽ビル4F
テレホンサービス 03(3839)0017

2



PC Engine

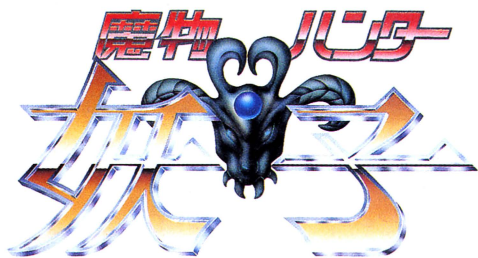
CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine



妖子の日記

1992年1月28日(火)
○○くんと帰るはずだったのに、
彼に急用ができてひとりぼっち…。
悲しいよぉ〜!
ちょっと公園に寄り道、
夕焼けがとってもきれいだったなぁ。
でも、じっと見てたら
なんかさびしくなっちゃった。
あ〜あ、
○○くんと一緒ならよかったのに。(タメ息)
う〜ん、どうも今日のわたしは不幸だ…。

ファンタスティックなデジタルコミック



〜魔界からの転校生〜

3月発売予定! 価格¥6,800(税別)

illustrated by GAKU·MIYAO ©1992 NCS Corp.



2

MASYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3498-4649·50(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時〜18時





PC Engine

ROM ROM

2人同時プレイ可能
アクションゲーム

CD-ROM²でシュビビーム!!

改造町人
シュビビンマン3
異界のプリンセス

Cast

山寺宏一as太助(魚屋)
富永みーなasキャピ子(女子高生)
島津冴子asクレハ姫(プリンセス)
千葉繁asチョビン(側近)
玄田哲章asバッチ(側近)/ 池田秀一as魔族隊長

企画書を読む限りシュビビンマンはTVアニメ風味のキャラクター。もっと○○があればビデオや映画で活躍できたのに(好きな言葉を入れてみましょう)。今回は3部作の最後を飾る(意味不明)にふさわしいCD-ROM²の晴れ舞台、夢にまで見たシュビビンマン ON A TV SHOW! ただし歌と踊りはないけどね…… 。

'92年2月下旬発売予定
予定価格6,800円(税別)

◆**全面的謝罪広告** シュビビンも木から落ちる・シュビビンも筆の誤り・シュビビンの顔も三度まで

◆**年の頭から大反省** 弊社の一部の広告上で[らんま1/2〜とらわれの花嫁〜][改造町人シュビビンマン3〜異界のプリンセス〜]がCD-ROM²/SUPER CD-ROM² 両対応であるかのごとき表現がありましたが、これは誤りでした。当該ソフトウェアはスーパーCD-ROM²、DUO上にてもプレイ可能ですが、アクセスタイミング等は従来のCD-ROM² と変化はありません。各方面の皆様に多大なる御迷惑をおかけしましたことを謹んでお詫び申し上げます。

電話番号が変わりましたのでヨロシク!



メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビルTEL.03-3498-4649(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)TEL.03-3486-6588(受付時間)9時〜18時

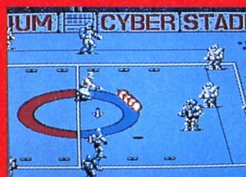
サイバードッジ

PC Engine

エスパーが投げる!
忍者が飛ぶ!
エイリアンが受ける!
サンプリング音声が大絶叫!

ドッジボールの最終進化形!

ハード&リアルなキャラクターが壮絶な死闘を繰り広げる。
血しぶきが乱れ飛び、大絶叫が響く。
君は、この衝撃に耐えることができるか!?









トンキンハウス

1月31日発売
定価6,800円(税別)
HuCARD 対応

©TONKIN HOUSE 東京都文京区本駒込6-14-9

ATLUS

PC Engine CD-ROM² SYSTEM PC Engine

雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 出動編

超絶！ 壮絶!! 驚異のデジタルアニメーション完成!!

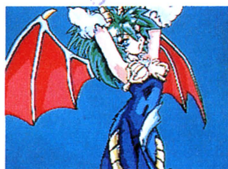
2月下旬発売予定！
価格 ¥4,800(税別)

「ヒーローはここにいる!!」

西暦1997年、宇宙連邦警察は秘密結社"麻龍"の壊滅を図り、地球をその決戦の舞台としたのであった。だが、宇宙連邦警察の力は及ばず、もはや青く美しい星は悪の手に染まろうとしていた。しかし、この時一人の男が未知なる科学力で武装し秘密結社"麻龍"に立ち向かったのであった……。
その男の名はダイ。神塚ダイ。宇宙探偵ディバンである！







●CD-ROM²だからできた驚異のデジタルアニメーション！●満喫できるアドベンチャー＋麻雀のおもしろさ●全5話の前編にあたる1話から3話までのハラハラドキドキの「出動編」●一流のアニメスタッフと声優(松本保典・水谷優子など)がなんと16人も結集！

プロダクションデザイン/スタジオOX　キャラクターデザイン/鈴木典孝　メカニックデザイン/福地仁・村田護郎　デザインディレクター/杉田篤彦　総作画監督/鈴木典孝　演出/垂永士

CAST

・神塚ダイ(ディバン)/松本保典　マリー/水谷優子　桐島博士/緒方賢一　桐島エリ/矢島晶子　首領ドラー/飯塚昭三　神官ポン/折笠愛　発将軍/松井菜桜子　白将軍/伊倉一寿　中将軍/本多知恵子　ガルダス/小杉十郎太　サイトウくん/高木渉　メルリス/こおろぎさとみ　アリシア/麻見順子　エムリス/三石琴乃　ニウス/西原久美子　ナレーション/政宗一成

© ATLUS LTD.
画面はすべて開発中のものです。

『雀偵物語2』テーマソング
1.「君の笑顔がエネルギー」
《作詞：毛利公美子、作曲：毛利公美子、編曲：伊藤幸毅(元プリズム)》
2.「Venus(金星)の見える丘で」
《作詞：彩杏純子、作曲：芦沢和則、編曲：伊藤幸毅(元プリズム)》
(ヴァーンメディアよりシングル発売中)



歌：河村 ゆみ
1989年 サウンド&ミュージック バトルロイヤル(SMB '89)審査員特別賞受賞
CBCラジオ「サタディーワイド」(土・朝7:00～)テーマソング(オープニング、エンディング)ON AIR中
東海テレビ「飛んでもHAPPEN」(金・深夜12:45～)レギュラー出演中

いよいよクライマックス！ 秘密結社"麻龍"の陰謀に迫るディバン！ 全5話のエンディングがここに展開される!!

雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編

3月下旬発売予定 予価4,800円(税別)





株式会社アトラス　ビデオゲーム事業部／〒162 東京都新宿区若宮町23-1

PCエンジン特別救助隊

SRT Special Rescue Team



楽しかったお正月も終って、いよいよ新学期へ突入！ まだまだ寒いけどがんばっていこうぜっ!! さて今月のSRTは『サラマンダ』と『ちびまる子ちゃん』の2本。悩めるキミをお助けするぞ！

沙羅曼蛇（サラマンダ）

コナミ／発売中／6000円

2M

やればやる程のめり込む!



SRTのトップバッターは、コナミ参入の第二弾、『沙羅曼蛇』だ！ このゲームはグラディウスと並びまさにシューティングの王道を行くゲームだ。キレイなグラフィック、見事なまでのゲームバランス、それにつけ加え、サウンドもハンパじゃなく良い。しかもアーケード版を忠実に移植しているのもグー。

かなり前のゲームだけど、それを全然思わせない程の完成度の高さ！ まさに王道をつっ走る!! といった感じ。今月はステージ1～4までと、各武器の利用法、ボスの前の復活パターンをアドバイス。

各武器の利用法



ここでは、初めてこのゲームをプレイする人のために各武器の有効な利用法を紹介しておくね。ここを読めばもっと先に進めるかも。

ミサイル



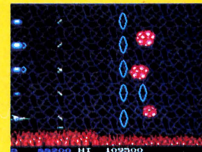
▲上の写真のような地形や、左右が壁になっている所でうまく利用しよう。

レーザー



▲このショットは敵（ザコ）を貫通する。こういう風に自機を囲めばバリアとなるぞ！

リップル



▲リップルは、上の写真のようにオプションを広げれば、敵が出た瞬間に倒せる。

オプション



▲オプションは場所によってうまく張れば（写真のように）大体やられることがなくなる。

STAGE 1

まだまだ序の口



ここからはステージの攻略を紹介していくね。この面は練習ステージのようなもので、それほど恐くはない。かといって全くムズカシイ所がないわけでもない。右の2か所は死にやすい所なので注意。

巨大な牙と再生壁がキミを襲うっ!

1 まずはこの"牙地帯"。初めてプレイする人はけっこうここでハマったんじゃないかな？ 実はここには安全地帯がある。そこを進めば楽勝だ！



◀画面の左端の真ん中より少し下に合わせよう。

▶アイテムは後でも取れる。無理はするな！

2 2つ目は、ボスの前の再生壁地帯。ここは進み方をまちがえるとけっこうつらい。右側にその進み方を紹介。

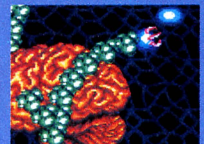


▲左の壁を抜けたらショットを撃たずに、ミサイルだけを撃つ。

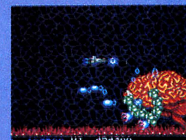
▲砲台と触手を倒したらショットを撃ちつつ前に進もう。

BOSS ゴーレム

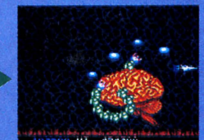
2本の触手を持つボス"ゴーレム"。こいつは動きが遅いので、スピード1個でも取っていれば楽に倒せる。



2本の触手をうまく誘導しろ!



▲動き出したら、先に回りこんでオプションを張れ！



▲弱点の目玉にショットを撃ちこみつつ逃げ回ろう。

STAGE 2

気を抜くと死ぬ!

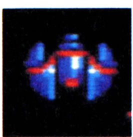


ステージ2は、タテ・スクロールになる。ここでは破壊できない岩がたくさん出現する。この岩はスピードが速いので、動きを読んですばやく自機を移動。

1 こいつは、2面と5面に出現する敵。画面の上から出現し、画面をフラッシングさせながら移動する。出現する前に画面下、真ん中で待機。



2 次は、攻撃すると破壊できない弾を5方向に吐き出す敵。この敵は必ず画面の上から編隊で出現するぞ！



◀1発で倒せるが、編隊で来るので、けっこうやっかい！



◀画面の上から出たら、真ん中に誘導しよう。

◀真ん中まで来たら一気に倒し、すぐ下に逃げよう。

BOSS テトラン

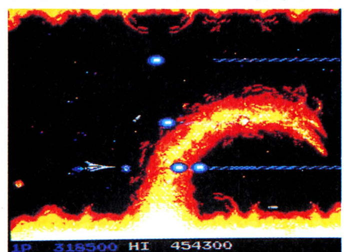
ステージ2は4本の触手を持つボス"テトラン"だ。こいつは画面を大きく回るので、2速はないとつらい。

▲一周したらオプションが弱点に触れるように移動し攻撃。

▲自機を画面の下に移動させ、ボスが一周するのを待つ。

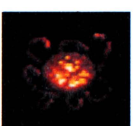
STAGE 3

炎のアーチが襲う!

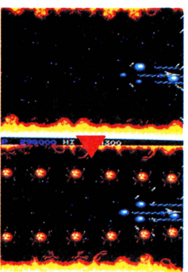


サラマンダの最初の難関といわれる、ステージ3。ここでは画面の上下に炎が燃えていて、当たると1ミス。"プロミネンス"が出でくる所を覚えよう。

1 このステージ中最大の難関となるのが"火の玉地帯"。何も知らずに通ろうとするとけっこうやられる所だ。



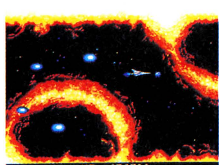
◀一発で倒せるが、しつこく出てくるので注意。



◀火の玉が出現する前にオプションをこのように張る。

◀火の玉が襲ってきたらレーザーとミサイルを撃て！

2 2つ目は、"ダブル・プロミネンス地帯"。ここでは、上に書いた通りプロミネンスが2つ同時に出現する。しかも何度も出るので、自機の居場所を確保しておこう。



BOSS ドラゴン

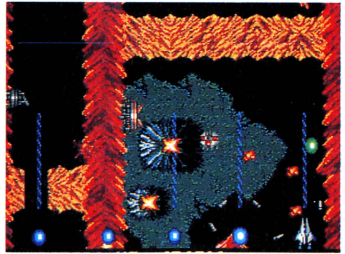
3面は、長い体を持つボス"ドラゴン"。こいつの武器は、その長い体と口から出る火炎。弱点は頭だ！

▲画面の右から出たら、頭を撃ちながら左に移動。

▲写真のように巻かれたら、内側から攻撃しよう。

STAGE 4

敵の中間要塞だ!!



そして4面はまたタテ・スクロールになる。このステージも画面の左右は壁に囲まれている。とにかくいろいろな敵が出現する。中でも分裂する岩は要注意。

入り組んだ地形を正確な操作で抜けろ!

1 ここはステージ中盤の"いん石地帯"。画面の上から色々なスピードのいん石が降ってくる。安全な通り道を進め！

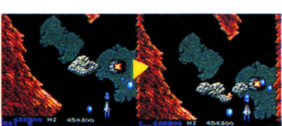


◀レーザーを撃ちながら進めば、動きが遅くなり楽に進める。

2 さて、次は"分裂岩"だ！　こいつはショットで撃ったり近寄ったりするとバラけるぞ！



◀こいつは「出るかな?」と思ったら下に移動しよう。



まずは、出現したらぜったいに弾を撃たないように。下までひきつけ、一気に逃げろ！

BOSS ブルーアイ

このボスは要塞なので、動くことはない。そのかわりに、コアが3つあり、そこから、反射ボールを撃つ。

▼コアが青になったら、弱点である前の板を攻撃。

▲こいつがその"反射玉"。破壊不可能で、数が多い。

▲コアが青になるまで、下のハッチから敵が出現する。

ボスで死んでしまった時の復活パターン!!

復活パターン

STAGE 1 これからボスで死んだ時の復活パターンを紹介するね。(1人用の時に使う)。

▲まず初めに出る、M・Mを必ず取り、牙地帯の安全地帯へ。

STAGE 2 死んでしまうと当然スピードは0速になる。2面は少し進むと、M・Lが出る。

▲ここでアイテムを必ず取ろう。岩をよけながら進もう。

STAGE 3 ここは、しばらくアイテムが出ないのでかなりつらい。炎のアーチに注意。

▲右下から来る敵からMを取り、"ダブルプロミネンス"へ。

STAGE 4 まず無敵時間を利用して、右へ移動。3つある通路の右の通路へ入ろう。

▲画面の右の通路へ来たらそのまま進んでアイテム地帯へ。

ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

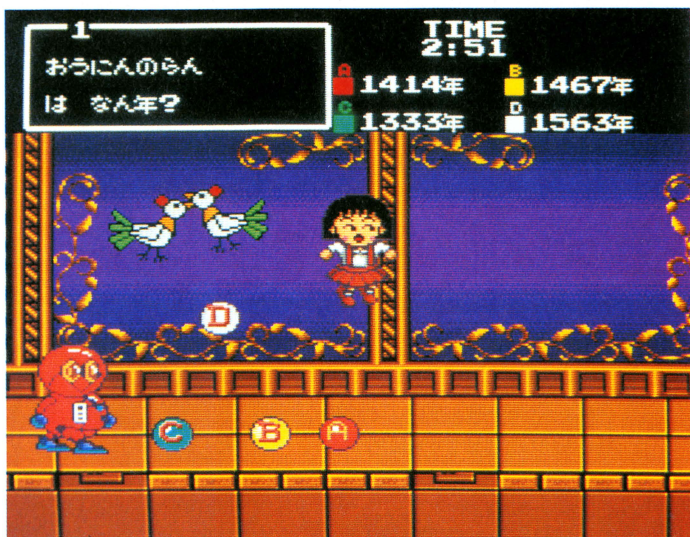
ナムコ／発売中／6800円



リ〜ンリンランラ〜ン♪ クイズアクション大攻略だ!!

ズバリ、まる子が謎のオヒュヒュ星人にさらわれた友だちを助けるために、クイズでがんばっちゃうこのゲーム。クイズの答えは分かっているのに、アクションがムズかしくて答えられない!! なんてこと、よくあるでしょ? そこで今月はアクションシーンを徹底攻略。これで友だちを助けだしちゃえ!!





攻略その一 攻撃こそ最大の防御だ!!

オヒュヒュ星人は、はっきり言ってかなり手強い。もたもたしてちゃ、とてもクイズに答えることなんてできないぞ。



◀攻撃の基本はふみつけ。へたに星で攻撃するより安全、かつ素早くオヒュヒュ星人を倒せるよ。

▼戦うときは、なるべく画面中央で戦うことを心がけよう。



▲ゲーム後半では、空中の敵が多い。攻撃は星でしたほうがいいよ。



▲敵を集めてぜんぶ倒しちゃうのがベスト!! これなら楽に答えることができるぞ。

攻略その二 アイテムうさぎを上手に使え!!

ゲームを解くためには、アイテムも超重要。つらいステージも、アイテムしだいでラックラクになったりするのだ。



◀アイテムうさちゃんは、1分30秒位に出現。画面中央にアイテムを落とすからそこで待ってよう。

▶よし、アイテムを落とした!! 取り逃がさないようにまわりの敵は倒しとこう。



◀オヒュヒュの王様が答えを教えてくれる王冠は超便利!! 絶対欲しいよね。

絶対欲しい3つのアイテム

金の玉（キンノタマ） な、なんと無敵。これさえあれば、ふれるだけで敵を倒せちゃうのだ。

王冠（オーカン） オヒュヒュの王様が現れて、クイズの答えを教えてくれる。かなりラクになるよ。

爆弾（バクダン） まる子ちゃんの出す星が、敵を一発で倒す爆弾になる。これさえあれば敵は恐くない!!

攻略その三 それでもダメなら気合で勝て!!

それでも進めない君は、もう気合いで戦うしかない!! とにかく敵を叩きまくるのだ!!



◀泣きたくなるような攻撃をしてくる。ジャンプは危険だ。極力しないように。



▼もうヘロヘロのまる子。くじけちゃダメだ。気力でガンバレ。



▲やったー!! ついに友だちを助け出したぞ! ズバリ、この調子でガンガン助けていきましょう。



君は衝撃の(笑)エンディングを見られるか!?

©S.M/S.P/N.A 1991 ©1991 NAMCO LTD.

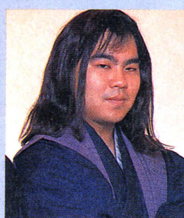
究極の攻略 新春ゴーゴーSPECIAL



究極の攻略VS至高の攻略

前号までのあらすじ ▶SUMMARY◀

月P編集部の記者、倉持士郎は編集部きってのぐうたら社員だが、ことゲームに関しては、非凡な才能を発揮し、見るものを驚嘆させるゲーマーとしての地位を確立した。月Pの社運をかけた企画「究極の攻略」の担当となった彼は、様々なSTGの攻略を披露していたが、それを愚作と非難する男が現れた。美芸無倶楽部を牛耳る男、海原あーむんである。(左写真)



ことゲームに関しては、うるさいほどのこだわりを持つあーむんは「究極の攻略」に対抗すべく「至高の攻略」を掲げ、月P編集部、倉持士郎に戦いを挑んできたのであった。もちろん、この挑戦を受けて立つべく、倉持士郎は、書類を整理し、綿密な作戦をたてた。(写真下)なにがムーミンもといあーむんだ。彼はすでにうたた寝の夢では、あーむんを倒していた。そう、彼のパートナー、栗田まりりんに傘で起こされる前は。(写真上)





◀いつもの事とはいいながら、栗田まりりんは倉持士郎を起こす。

気分一新、気合満点の目覚めとともに、倉持士郎は、栗田まりりんとともに、挑戦を受ける。海原あーむん側も美芸夢倶楽部きってのゲーマー、岡星ゆうごんをたててきた。ソフトは「グラディウス」。対決の時が近づいている。

対決ソフトは「グラディウス」だ!

言わずとしれた、STGの王様ソフト。今回は、この「グラディウス」の数々のポイントをついた攻略で勝負をつける。題して「グラディウス五番勝負」。



◀果して、何が勝負の決め手となるのか?次のページから勝負だ。



そして勝負の幕はきっておとされるっ!!

判定

究極の攻略側 ／ 至高の攻略側



栗田まりりん
▲編集部の紅一点。多ジャンルのゲームをこなす姿勢は、女性ゲーマーとしての腕も評価される。



倉持士郎
▲「究極の攻略」担当者。人間離れしたテクは、ギャラリーが多いほど発揮される。が、何でもない時に、ミス多し。



増田京極
▲今回の勝負の判定役は、ゲーム通として知られる京極氏。公平な立場にたった判定をくだすべく、その役をうけた。



海原あーむん
▲美芸無倶楽部の理事。ゲームの心とは何かを常に問う。別名、吟遊詩人のあーむん。だが、親は泣いている。



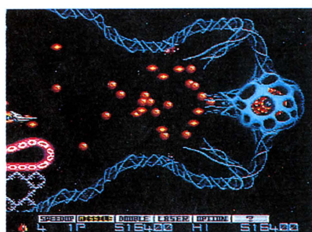
岡星ゆうごん
▲美芸夢倶楽部きっての敏腕ゲーマー。実力NO.1と評価される彼だが、ゴキブリにはめっぽう弱い。

一番勝負のテーマは、STGではお約束の安全地帯、いわゆる"アンチ"について追求してみた。究極側の課題としては、ボス戦には欠かせないというアンチのあり方をテーマとした。

一番、「母なる安地」

安地とは何ぞや!!

倉：「結局アンチとは、楽してボスを倒すという裏に、ボス戦を優越感に浸りながら倒したいという、欲求の表れなのです。もちろん、アンチを見つけることで、ゲームをクリアした訳ではないのですが、アンチを得た。ということで、STGの盲点を見つけた喜びを味わうことができるのです。こんなところで倒せるのか、というね。すなわち、それがアンチの効用であり、優越感を得られる事実なのです」



◀楽して倒したい。ゲーマーの心の表れがアンチなのだ。

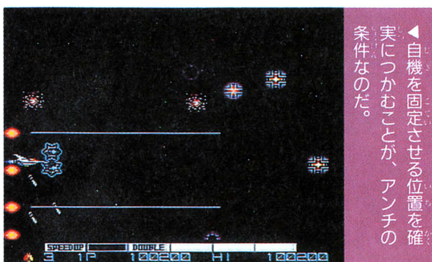
■安地の条件

●安地とは楽のできる攻略法の一つである。それは自身で見つけることに意義があり、優越感を味わえる。



ステージ2

ステージ2のボス前、対ザブ戦では、ザブにあわせて自機は動く必要なし。この位置でレーザーを放てば楽々クリアできるのだ。



◀自機を固定させる位置を確実につかむことが、アンチの条件なのだ。

レーザーバリアで撃破

二番勝負は、判定役でもある京極氏の最近のゲーム消化不良をなおす、ということになった。グラは、そういったゲーム離れの人にはもってこいの素材だ。究極側は攻めのプレイで勝負。

二番、「故郷の味」



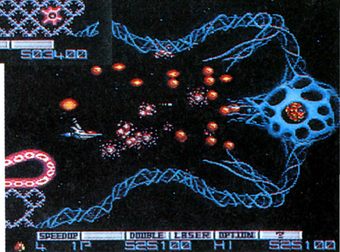
栗：「確かに、京極さんの消化不良は最近のゲームのマンネリ化にあるようですね。どのゲームも似たのばっかりで」
京：「そうなんや、どのSTGをプレイしても同じもんにみえてしまう」
倉：「では、これを見てください。グラの他のSTGと違う部分です。パワーアップ時のレベルにあわせた敵の攻撃。そしてパターン。10年前でもこの完成度」



京：「確かに、こちらのランクにあわせた敵の攻め、やればわかる味わいなんやが…」



とてつもない数の敵弾が出るが、よく見ればパターンでかわせる。見極められるか。



自機のスピードやパワーアップ状態の変化によって敵の攻撃も変化する。

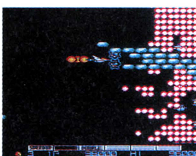
グラのお約束、裏ステージ、ボーナス面。究極の攻略としては、ボーナス点だって攻略のうち。全て取り逃がさないように、進めたい。発見場所がわかりにくい2面にスポットをあてた。

三番、「はるかなる裏ステー



倉：「グラの裏ステージのポイントしては、進入場所と点数が関係があります。ステージ3のモアイ面は比較的簡単に進入ポイントをみつけることができますが、ステージ2、4は難解といってよいでしょう。4面は逆火山という目印がありますが、2面はよくみなくてはわかりません。今回はその進入場所とボーナス点について説明しましょう」

ステージ2の進入ポイント



このへんこんだ部分が進入部分です。恐れずにつっこんでもらいます。成功すれば、下の写真のように、画面がぼーっとぼやけ裏ステージに突入します。2面はボーナス面と似ているので、間違わないように。



3つのアイテムがあるんだ

緑カプセル



◀1UPのおいしいアイテムだ。

黄カプセル



◀得点UP。連続して取れば高得点。

黒カプセル



▲スクロールを止められる。

スクロールストップのアイテムをとると、画面の強制スクロールが止まるのでボーナス点も取りほうだいってわけだ。

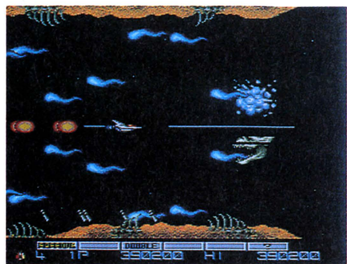
究極ノ攻略側

—ゲーマーなら安地で—

至高側としては、アンチで戦うことへの否定はない。ただ、楽してボスを倒すということに関しては納得はいかない。楽をすることで生じる怠惰な姿勢がその後のミスを誘発するのだ。

ステージ5

ステージ5の対ガイコツ編隊戦でも、アンチは役に立つ。画面ほぼ中央での位置どりで大丈夫。アンチとは戦いの中の戦士の一時の休息なのだ。



◀敵の攻撃のハデさにごまかされないこともアンチを見つけるための条件と言えよう。

一時休戦、それがアンチだ

■安地の条件

●たとえ簡単にボスを倒そうと、それは次の戦いへの一時的な休息でしかない。これで終わりではないのだ。

海：「アンチで倒す、ということには、決定的な勝利が目前にあるといってもよいだろう。しかし、それはその場限りのもの。しょせんは一時的な休息でしかない。つまり、ゲーム中に感じる、ゆとりの時間なのだ。我々は常にそういった心を持って臨んでいる。パッドにしてもそうだ。一度このパッドでプレイしてもらいたい」（写真下）



これが至高のパッドだ!!



—ゲームの心とは—

ゲームのマンネリ化に伴う消化不良を改善するには、その人が本当に心から望むものを与えなくてはいけない。至高側としては、京極氏の求めるものを探していこうと思っている。

海：「では、このパッドでプレイしてみて下さい。」







京：「このパッドは!?手にしっくりとする感触、そして何層にも塗られた塗料の焼き具合。とてもええ手触りや」
栗：「京極さんどうしたんですか、涙が」



京：「わからんのや、何故かこのソフトでプレイしていたら、懐かしい匂いが」
海：「さよう、このソフトは京極氏の故郷からとりよせたものだ」
京：「そうやったんか、それで懐かしくて」
海：「ゲームはその人なりのプレイのしかたがある」



ジ」—ボーナス点もほしいから—

ボーナス点の魅力は自機数の増加も伴う。例え、その面のボスと戦えなくても全面制覇を目指すならば、こちらのほうが得策ではないだろうか。至高側はそう考えている。

海：「裏ステージで一つ問題なのは、その面のボスとは戦えないということだ。裏ステージが終われば、次のステージが始まってしまうからだ。すなわち、例のコマンドが増えないということだ。しかし、ボーナス点を稼げば得点で自機は増える。コンティニューのないグラにとって貴重な存在だ。すなわちボーナスステージで自機数を増やし、最終面までたどりつくということで、ボス戦をせずに進んできたお返しができるというもの」
栗：「それは言えているわ。例え、裏技コマンドが増えなくても、全面クリアの方が大切だわ」
倉：「それはどうかな」
海：「その答えは次の勝負でつけよう」













至高の攻略側

クリアが最終目的なのか、それとも？STGの楽しみ方について究極側の見解は？本企画のテーマとも言うべき問題に取り組む。見逃せない四番勝負だ。倉持士郎はどう語る？

四番、「暗黒のコマ

究極の攻略側の考えるSTG攻略とは

倉：「STGの楽しみ方というのは人それぞれですが、何よりも敵を倒した時の爽快感がまずあげられます。さらに知らないうちに敵弾をかいくぐったり、自分なりのパターンならではの楽しみ方はあると思います。そこで、先程のクリアが最終目的という点ですが、果してそうでしょうか？確かに、エンディングを見ることは一つの勲章かもしれません。が、それだけを目標とするのはどうでしょう。各ステージにあった攻略パターン。自分



なりのパワーアップ。わざとランクをさげてどこまで進めるかという挑戦。そこに真の醍醐味があるといってもよいのではないでしょうか。グラディウスの持つ楽しさ。そう、そのソフトの持つ楽しさを味わって、初めてゲームをクリアしたと言えるのではないでしょうか。僕はそう考えています。」





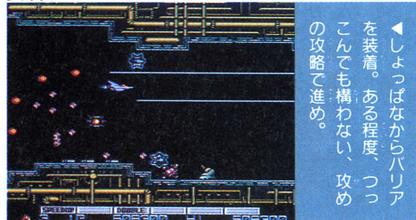
勝負もいよいよ大詰め、「グラディウス」最終面に２人の職人ゲーマーが挑む。リアルタイムの勝負で見切ったのはどっちだ？　究極ゲーマー倉持の腕の見せ所。熱いバトルが始まる。

五番、「熟練の技」

究極ゲーマー倉持・至高ゲーマーゆうごんの

もちろんレーザー・バリアも必須

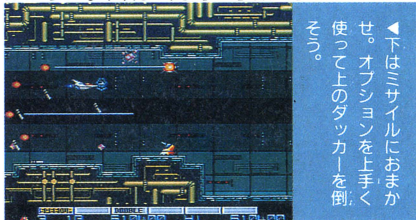
最終面では、敵の攻撃も多く、アイテムも少ない。確実にアイテムをゲットし、バリアを装着することは必至だろう。



◀しょっぱなからバリアを装着。ある程度、つっこんでも構わない、攻めの攻略で進め。

ダッカーはそく消せ!!

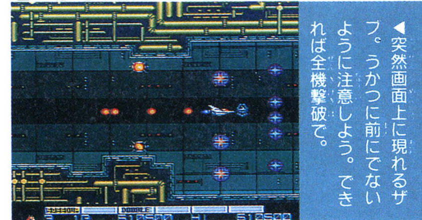
厄介なのが、上下に現れるダッカー。ひんぱんに現れるので、残しておくと弾数は増えるばかりだ。出現と同時に撃破だ。



◀下はミサイルにおまかせ。オプションを上手く使って上のダッカーを倒そう。

広範囲ならザブをひきつけろ

前にとびこむと、このザブにつかまってしまう。手前から後方にさがる感じで移動し、ひきつけて撃破してしまおう。



◀突然画面上に現れるザブ。うかつに前にでないように注意しよう。できれば全機撃破で。

勝負終了、果たして究極VS至高、判定はどちらに!?



京：「これで勝負は終わりや。お疲れさん」
倉：「判定はどっちなんでしょうか」
京：「まあ、そんなにせっつかんでもよかろう。確かに、究極側の攻めの攻略や、STGの楽しみ方はよう勉強になった。が、万人にそれを望むのは無理や。それに対しての至高側は、コマンドを使ったり、プレイする側の立場にたった指摘があった。これは、みなに共通して言えることやないやろうか。多少押しつけがましさはあるけど。まぁそんなしぶい顔をするな、士郎。あんさんのゲームに取り組む姿勢は立派や。誰も文句はいわせへん。ただ、パッドまで用意した至高側の姿勢も見習わなくてはならん。今回の勝負では、互いにあらさが目立ち、ここという勝負所がなかったように思うんや。互いにたりん所もあるしな。よって今回は引き分けとしたい。次の精進に向けての戒め、ということも考えての結論じゃ。どうじゃろう。海原さん」







究極ノ攻略側

ンド」—上上下下そして—



海：「クリアすることは一つの結果である。例えば下にあげるコマンドがあるとしよう。

上上下下左右左右ⅡⅠ



◀いまや常識となったコナミコマンド。フルパワーアップ状態で復活することができる。

STGの攻略方法。それは、自分なりに幾度もプレイして見つけるものである。至高側の意見は、自分なりの楽しみ方だ。それがどういったパターンを使っていてもかまわない。

このコマンドを使えば、自機のベスト状態で戦うことができる。ゲーム自体より、自分の操る自機の状態がよいことで、そのゲームの持つ楽しみを完璧に味わえるのではないか。

至高の攻略側の考えるSTG攻略とは

STGが苦手な人でも、自機がベスト状態であれば、それなりに楽しむことはできるだろう。さらに、それに慣れれば、自分の攻略法もおのずと見えてくるのではないだろうか。幾度もプレイする。これが大事だ。楽しみ方を味わうだけでなく、そのゲームを自分のものとする。そんな攻略の仕方が、大切なのではないだろうか。何をかくそう、わたしが初めて完璧にクリアしたソフトがこの「グラディウス」だった。

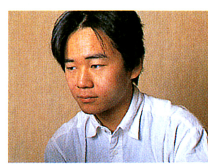


—最終面ポイント攻略—

激突!!攻略ガイド!!

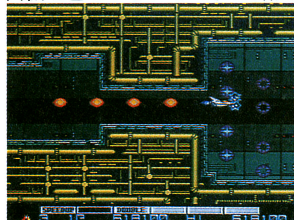
至高側は切り札、岡星ゆうごんをたてて対決にのぞむ。本命対決の攻略勝負。お互いが伝授する攻略ポイントを押さえ、自分なりのパターンをあみだしてもらえば、うれしい限りである。





狭範囲なら入口で

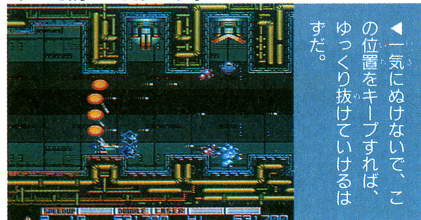
同じくザブだが、狭い通路でのザブ戦は通路に入る前に、決着をつけたい。オプションで自機を包むようにして、通路前で勝負だ。



◀とにかく一気に退治してしまわないと、後が辛い。出現場所を覚えておくことが第一。

砲台はこの位置で!!

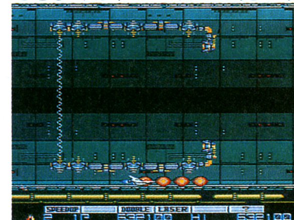
上下にならんだ4つの砲台。ここは写真の位置で大丈夫。上からふってくる弾は、オプションで防いでおこう。



◀一気にぬけないで、この位置をキープすれば、ゆっくり抜けていけるはずだ。

下にめりこむ寸前でよける

自機の下側を地上にめりこむギリギリまで落としてポジションをキープしよう。中に入ってもよいが、ここはぜひ見せ場にしてほしい。



◀方向キーの微妙な操作でこの位置をとってみよう。ギャラリーには受けるはず。

勝負は引き分け!持ちこしに!!

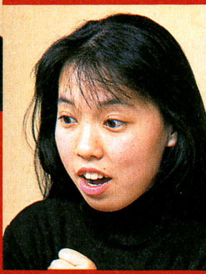
海：「氏がそうおっしゃるなら仕方がありませんな。ただし、士郎。お前に負けた訳ではないぞ」
倉：「こっちだってそうだ。今回は持ち越しだな」
海：「いいだろう、いずれ改めて勝負してやる。その時まで、せいぜい腕をみがくんだな」



来号も「究極の攻略」をよろしく!!



倉：「全く、あのあーむんの野郎ときたら、奴こそゲーム道に反する奴だぜ」
栗：「まあまあ、倉持さん。引き分けでよかったじゃないですか。それに次回の究極の攻略は普通にできそうですし」

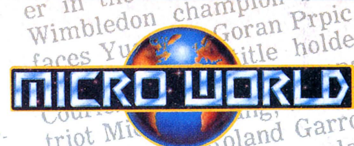


倉：「そうだな。また気分一新して、次回の攻略にがんばればいいや」
栗：「そうそう、その意気ですよ。しっかりがんばってくださいね。とはいったものの…不安だなぁ（写真下）



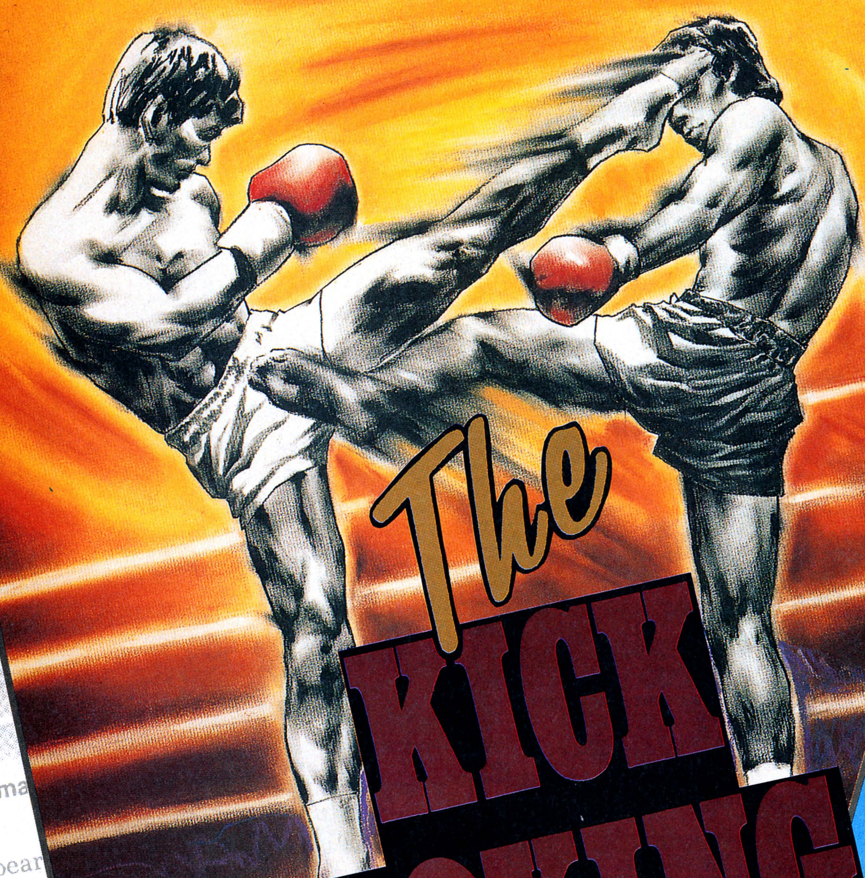
至高ノ攻略側





世界品質。
スポーツゲームの一級品。

ビッグゲームがやってくる！





ザ・キックボクシング

世界中で最もすごいキックボクサーのパンチ、キックそしてファイト。その圧倒的なパワーをもったリアリティを再現するために、チャンピオンのパフォーマンスのデジタイズに2年もの歳月をかけた本格的ゲーム。

THE DAVIS CUP Tennis

ザ・デビスカップテニス



32人ものトッププレイヤーとの戦い。彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。

マイクロワールド 〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代



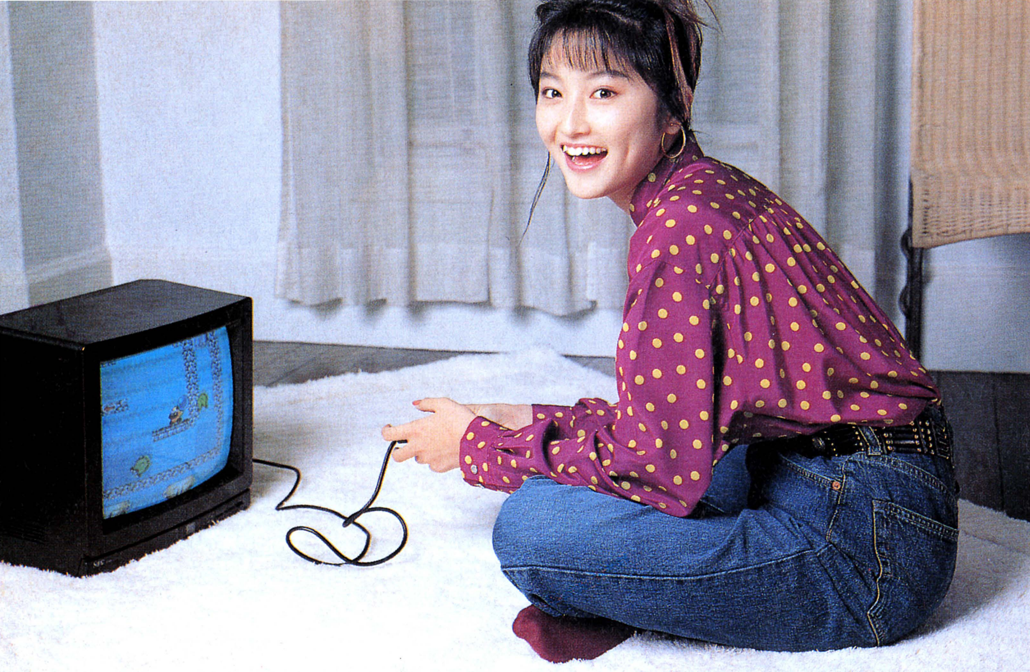
HARUMI INOUE

366 HARUMI DAY

とても17歳とは思えないボディ、スタイルの良さでみんなの視線を集めちゃった晴美ちゃん。でも、晴美ちゃんのパワーはそれだけじゃすみそうもないぞ。1992年は井上晴美の年って宣言するほど。366日、晴美ちゃんにクギづけ。目を離せそうにないぞ！

井上晴美

PHOTO／KENICHI ISHIDA STYLING／KEIKO KUSAKABE HAIR&MAKE／FUMIE TAKAHASHI



今月のPRINCESS



●プロフィール●
本名／井上晴美。1974年9月23日生まれ。出身地／熊本県。血液型／B型。趣味／音楽鑑賞。特技／水泳、ボーリング。好きな食物／果物。1991年6月12日「ふりむかないで」（ハミングバード）で歌手デビュー。テレビ朝日系「桜っ子クラブ」出身。

今月のCafe

●ミズバク大冒険●タイトー／発売中／7200円。水魔法使いのカバのヒポポくんが主人公。敵キャラたちもかわいいアクションゲームだ。攻撃用の武器はミズバク。敵にこの爆弾を当てて、しびれているところを体当たりしてやっつける。ステージ中にはアッと驚くしかけもいっぱい。楽園を守るためヒポポくんが大活躍。



ゲームを始めると止まらない？

“桜っ子クラブ” からとび出したビッグアイドル、井上晴美ちゃん。昨年の6月12日に「ふりむかないで」でデビューしてからも、雑誌のグラビア、バラエティほかテレビ番組で迫力あるボディを見せてくれている。10月9日にセカンドシングル「イヴの誘惑」、ファーストビデオ「ハルミネーション～しげきをあげる～」と発売が続いて、ファンにとってもうれしいかぎり。今月はゲームが大好きという井上晴美ちゃんに登場してもらったぞ。



——晴美ちゃんはゲームが好きみたいだけど、熊本にいたときもいろいろゲームしてたの？
「ファミコンを持ってて遊んでたんですけど、壊れちゃったんですよ」
——それからゲームしなくなっちゃった？
「私、10歳の弟がいるんですけど、ファミコンがすごい好きな弟で。でも、ファミコンが壊れてからはゲームボーイで遊ぶようになったんです。どこでも持っていけるでしょ。それで私もテトリスとかして遊んだりしてました。でも、東京にきてからはゲーム機を買ってないんで、今、ゲーム機がほしいなって思ってるんですよ」
——じゃ、今日はPCエンジンで楽しんでもらうことにしようかな。ゲームは、『ミズバク大冒険』ていうアクションゲーム。水のバクダンを使って敵をやっつけていくゲームなんだ。敵にこれを投げた後、体当たりでやっつけていくわけ。
「これを投げたら敵にさわってもへいき？」
——そうそう。敵が動かなくなったでしょ。今のうち。
「まとめてとんでいっちゃった」
——矢印の方向へどんどん進んでいってみて。
「ここはこれでクリアですか？」
——そう。カンタンでしょ。先へ進むと少しずつ難しくなるけどね。
「ここにあるピストルって取るとどうなるの？」
——それを取ると、バクダンが連射で撃てるようになるんだ。
「ほんと。あー、丸太が落ちていく。急がなきゃ」

HARUMI INOUE



今年は絶対、井上晴美の年にします♡

――もう、2ラウンドめもクリアだね。

「ここはジャンプして上へ行けばいいんですよね」

――そう、敵にかまわずどんどん先へ。次にある丸木の風車は、バクダンを投げるとクルクル回転しすぎちゃうから気をつけて。どうかな、このゲーム。

「遊び方がカンタンでわかりやすくていいですね。かわいくって、楽しいです」

――このまま遊んでるといつまでも続けそうだね、夢中になって。

「そうですね。熱中するほうだから」

――仕事のほうでは、年末からお正月にかけてもいろいろな番組に出演してたね。

「はい。大好きな哀川翔さんにも会えて、芸能界に入ってよかったなと思います。そのときサインと写真もいっしょに撮ってもらったんですよ（笑）」

――歌のほうは？

「1曲目がアイドルっぽくて、2曲目はいきなりガラッと変わって色っぽい路線になっちゃって。胸に1億円かけたり（笑）。ドリームズ・カム・トゥルーのボーカルの女性みたいに歌唱力をつけるようにがんばりたいです。外見がかわいければ歌唱力がなくてもCDが出せる時代でしょ。だから、そんなアイドルにはなりたくないです。演技力もつけていろいろやりたいです」



――読者にメッセージを。

「今年は井上晴美の年になるんで、みんなついてこいよ」



晴美ちゃん情報

フジテレビ系「笑っていいとも」のほか、バラエティー番組にもひっぱりだこの晴美ちゃんだけど、実家の熊本では放送されない番組もあるので、レギュラー番組を増やして、CMにもどんどん出演したいという晴美ちゃん。ファンはもちろん、家族のこともちゃーんと考えているのだ。3月には、ワニブックスから晴美ちゃんの写真集が発売される予定。新曲が発表されるのは、もうちょっと先になりそう。次はどんなイメージの曲になるのか楽しみだね。

●井上晴美ちゃんへのファンレターのあて先は、東京都渋谷区神宮前2-19-11　ジャンボール原宿104号　株式会社ビッグアップル　井上晴美ファンクラブ　月刊PCエンジン係に。晴美ちゃんが、「私を見ての第一印象でもいいから、私についての感想を書いてお手紙ください」って言ってたよ。



◀発売中の初ビデオ「ハルミネーション～しげきをあげる～」。

衣装協力＝COUNT　DOWN、B'2nd自由ヶ丘店

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
WORLD GAME
Making of 遊楽画廊2

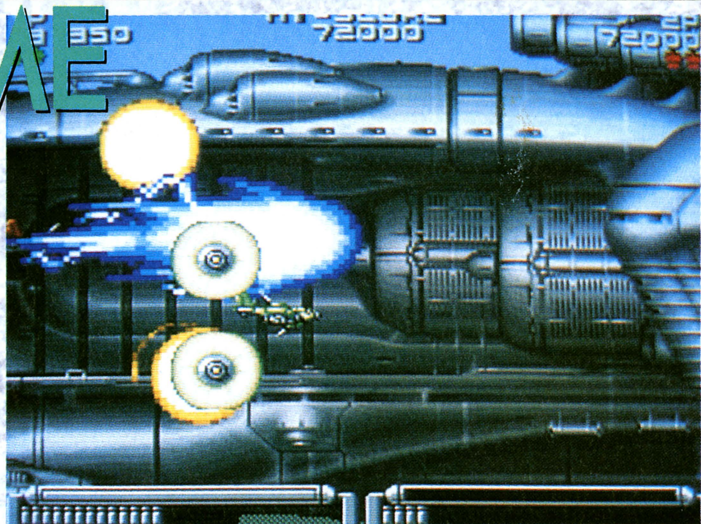
年明けそうそうにCES取材に行くので、この原稿はまだ12月のうちに書いているのだ。向こうに行ったらいろいろ買い込んで来るつもりだけど、果して無事に帰ってこられるかな？

ARCADE GAME

シュトラール 〈UPL〉

アドレナリン沸騰シューティング！

今月紹介するアーケードゲームは、雰囲気がすごくメタリックなシューティング『シュトラール』だ。まだあまりゲーセンに出ていないようだけど、今月号が出るころには、出回っていると思うぞ！　とにかくグラフィックはキレイだし、内容もすごくグー。UPLさんらしく硬派な感じのSTGだ。



©1991 UPL CO.,LTD.

STORY

怒涛の如き不況の波！　労働者達の暴動！　マッドサイエンティストの“ゲゲーベン＝フンケルン”はこの機に乗じて世界征服に着手。ゲゲーベンは労働者達を抱き込み秘密結社「アイゼルン・ガイスト」を結成したのだった…。一部省略。



▲ほらほら、敵もけっこうメタリックしてるでしょ！　しかも超カタイ!!

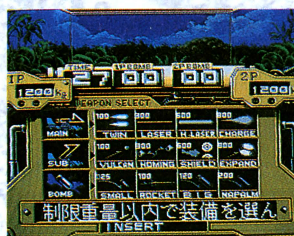
2P同時ももちろんOKだ!!



▲とりあえず1人用。敵の攻撃がすさまじく、ボケーっとしているとあっという間に死ぬ。

▲こちらは2人でプレイ中。2人でやればけっこう進めたりする。逆に2Pの方がいい？

面によって使い分けろ！



このゲームは、パワーアップアイテムが出ない。そのかわりに、ステージの始まる前に、ショップみたいな所で装備を選ぶ。各装備には重量があり、重量オーバーすると装備できない。



▲これはノーマル・ショット。いろいろなタイプがある。



▲これはサブウェポン。武器は強くなる程重くなるぞ！



▲そしてこれが、ボンバーのような物だ。たくさん持つように。

遊楽画廊 EXTRA

新人さんもどんどん増えてきてるので、今月は再び質問コーナーを開催してみたぞ。代表的な質問をいくつかピックアップして載せてあるので、投稿するときの参考にしてね。また、ほかにわからないことがあれば、ハガキの隅にでも書いといてもらえば、コメント欄や、ときどきやる質問コーナーで答えて行くからね。



▲買いたいけど、どこにも売ってない。（神奈川県・ズームイン杉田）



▲くれいお新聞がおもしろかった。（東京都・くれいお）



▲小学館のゼルダ本（上下）もよろしく。（石川県・ひらがなごしっぷ）



▲どんなADVになるのかなぁ。（愛知県・ゴールデンラッキー）

WORLD GAME

FIGHTER DUEL
Corsair VS. Zero

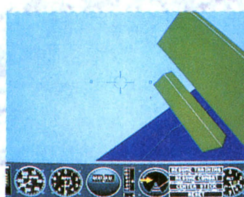
Jaeger Software/AMIGA

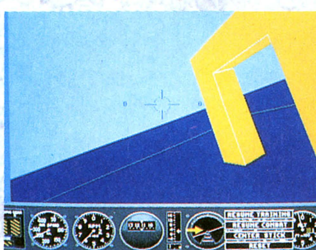
秒間24フレームの高速シミュレーター。

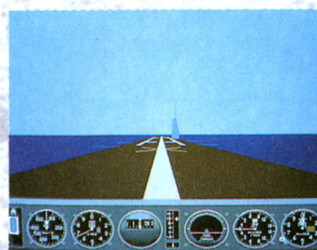


このゲームは、毎秒24フレームっていう高速のポリゴンフライトシミュレーター。自機は標準ではコルセアで、空母上から発進し、タワーやアーチなどの各ポイントで敵機（ゼロ戦）と戦うのだ。また、自機をゼロ戦にすることもできるぞ。

ところでこのゲーム、マウスとジョイスティックの両方使って操作するんだけど、これが慣れないと結構大変。タイミングが取れなくて、離陸できるまで２日かかってしまった。（団長だけかな？）でも、いざ離陸すると、さすがの24フレーム／秒。スムーズなポリゴン処理がとっても楽しいのだ。


▲スムーズなので、思わずタワーに接近してしまうのだ。


▲これはアーチ。こういうとこに敵がいる。

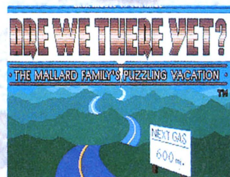

◀ゼロ戦のコクピット。パネルに見なれた文字が書いてある。

©1991 Bill Manders

ARE WE THERE YET?

ELECTRONIC ARTS/IBM-PC

アメリカ横断パズルゲーム集!!



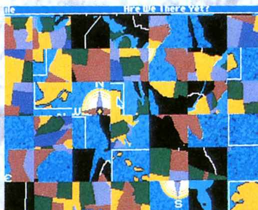
山のようなパズルゲームをここぞとばかりに詰め込んだのが、この『ARE WE THERE YET?』だ。

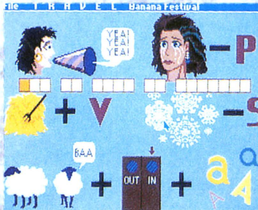
アメリカの各州をパズルを解きながら回って行くという設定で、各州に２つのパズルがあり、２つとも解けるとその州がクリアになるのだ。

パズルは、絵合わせあり、文字パズルあり、迷路あり、記憶ゲームありと実に様々な物が入っている。中には、最初に絵合わせパズルがあり、絵が完成すると問題が出るなんていう２段構えのものもあるのだ。

また、絵文字で英文を答えさせるなんていう、英語に詳しく、しかも発想が豊かでないと答えられないようなのまで入ってて、じっくり頭を悩ますのにはうってつけ。

解けないとイライラする人のために、ちゃーんと解答集まで付いているのもウレシイぞ。

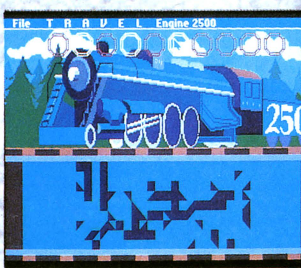

▲スタートするといきなりアメリカの絵合わせパズルが始まる。



▲絵文字から英文を考える。キミはわかるかな？



©1991 ELECTRONIC ARTS ALL RIGHTS RESERVED



▲ボタンの組み合せによって文字が出てくるのだ。

▼英文字がぎっしり。英語が嫌いだと頭が痛くなるかな？（笑）



◀受験もうすぐだね、頑張って。（宮崎県・MINA KATASE）



◀投稿者でPC持ってない人も多いんだよ。（神奈川県・姫陽龍）


◀わや姫合作。（広島県・TEL改／TOMさん）


◀源平は、今度2がでるよー。（東京都・へろへろ蜉蝣）



◀ダラ2はいつごろ出るのかな？（神奈川県・SDG-PLA）

MAKING OF 遊楽画廊
画廊大ひみつ

さて、久しぶりに遊楽画廊に関する質問コーナーを開催するぞ。このコーナーは常設じゃなくて、思い付いたときにたまにやるので、みんなも何か質問があったら、ハガキのスミにでも書いておいてね。

HIMITSU 1 載りやすいのは、どんなやつ？

まずハガキのサイズなんだけど、誌面を見てもらえばわかるように、圧倒的に縦位置の方が多いでしょ。限られた誌面で多くのハガキを載せようとすると、どうしてもこうなるんだ。つまり、横位置よりは、縦位置のイラストの方が載りやすいってこと。

また、2枚組などの複数枚組のハガキは、かなり掲載確率が低くなるぞ。

HIMITSU 2 紙の大きさや色は、どんなのがいいの？

紙の色はほとんどどんなものでも大丈夫。ただし、本誌ページのカラーっていうのは、黒、青、赤、黄の4色の色分解でやっているので、これに含まれない色（蛍光色やメタリックなど。色の3原色を思い出してみよう）はキレイに印刷されないからね。

あと、バックの模様がグレーなので、グレー系の色はバックに溶け込むこともあるよ。

HIMITSU 3 イラストの裏には何を書くの？

最低限必要なのは、県名とPN。ただし、これだと載ったときの記念品（たいした物じゃないけど）を送れないので、住所、氏名、電話番号なども書いておいてほしいな。

また、封筒などでたくさんのイラストを送る場合は1枚ごとに書いてね。

そのほか、メッセージなど、いろいろ書いてあったほうがウレシイな。

HIMITSU 4 季節物って、どのくらい前に送ればいい？

通常の投稿には締め切りがないけど、年賀状や暑中見舞いなどの季節物のハガキは、ある程度前もって送ってもらわないと、その時期に掲載できないんだ。

年賀状なら11月ぐらい、暑中見舞いなら6月ぐらいまでに届けば掲載に間に合うぞ。

もちろん、それ以前でもOK。前に届いたハガキはちゃんと掲載までとっておくからね。

遊楽画廊応募のきまり

投稿のサイズ

投稿の紙は、基本的にハガキサイズがベスト。ハガキより大きい紙の場合でも縦、横の比率がハガキと同じになるようにしてね。（1～2ミリ程度ぐらいなら、ハガキ比率より大きくても大丈夫みたい）イラストボード等も、ハガキ比率に切って送ってね。

イラスト内容

イラスト内容は、基本的にゲームに関するもので送ってほしい。もちろん、PCエンジン以外のゲームでもOK。また、文字を書く場合は、ハガキのスミの方に書くと切れちゃうことがあるので、上下左右、端から5ミリ程度開けて書いてね。

名前・住所・PN

住所、名前、PN、電話番号などは、イラスト1枚1枚の裏に書いて送ってね。都合があって記念品が受け取れない場合は、その旨を書いておいてほしい。また、その場合は最低、県名とPN（ペンネーム）だけでもOKだよ。

封筒で送る場合

イラストはハガキだけじゃなく、封筒で送ってもいいぞ。封筒の場合は、封筒の中に何枚のイラストを入れてもいいし、『ニンジン倶楽部』『PC小町』の投稿と一緒に入れてもいいよ。（ただしその場合、封筒に各コーナー名を書いておいてね。

特別企画

江口団長のできるまで


江口団長

実は、最近『ゲームライターになりたい』って相談がよく来るんだけど、団長もよくわからない。なんとなく、なっちゃったからね。そこで、とりあえず江口がどうしてゲーム誌の仕事をするようになったかを書いてみようと思う。

最初のビデオゲームはポン。インベーダーはアップライトのボタン式から。ゲームコーナーにはよく出入りしていたけど、ボタンがいっぱい付いているマイコンは、へんなとこ押すと壊れそうで、恐くて触れなかった。（中学～高校時代）

当時、まだ東デの学生だった団長は、漫研コンパの席上で「今度、小学館でアニメの本作るけど、誰か手伝ってくれない？」という話を聞いた。

その人は、すでに小学館で仕事をしていた人で、酒に弱い団長は、酔った勢いで思わず挙手。

さて、小学館に来て最初にやった仕事はアニメムックの仕事。もちろん最初はコピー取りやお使いなどの雑用だったけど、やがて、少しずつ原稿を書いたりページの構成をするようになる。

一緒に仕事をしていた人に誘われて、編集プロダクションに入社。そこでアニメの本や『はたらくのりもの』のような幼児絵本などを作る。ゲームは、当時まだゲーセンのみ。家庭用機もあったが、興味がなかった。ただ、愛読していた『OUT』誌上で、堀井雄二さんがパソコンのことを書いていて、そっちは少し興味を持ち始めていた。

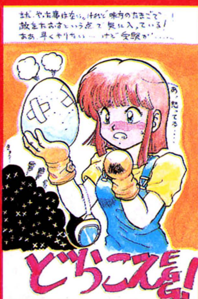
やがて、コロコロ編集部でアニメムックの仕事をしているときに、「江口君、おもしろいのがあるよ」とパソコンの前に連れて行った人、その人こそ、現在の月P秋本編集長だった。ちなみに、ソフトはハドソンの『デゼニランド』。「パソコンってこんなにおもしろいのか！」

その場で徹夜した団長は、すぐさま定期預金を解約してパソコンを購入。ゲームに燃え始める。

その後、会社を退職するが、直後に100%という編集プロから電話。FC記事をやっているけど、人が足りないから来ないか？　とのことだった。

フリーのデザイナー兼ライターとして100%に所属した団長は、コロコロ等の雑誌のFC記事がメインになる。このころはゲーマーも兼業していた。

やがて『PCエンジン』が発売。コロコロから『PCエンジンスペシャル』を出すことになる。これが、知る人ぞ知る、月Pの前身だったのだ。



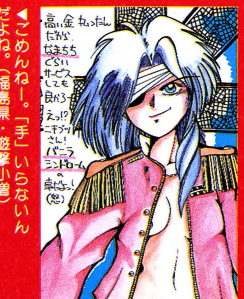
◀あれだけぶつけられたら怒るかもね。（兵庫県・青山幸雄）



◀PCエンジン版のはどうだったかな？（栃木県・源条祥風）



◀ごめんねー。「手」いらないんだよね。（福島県・遊撃小僧）



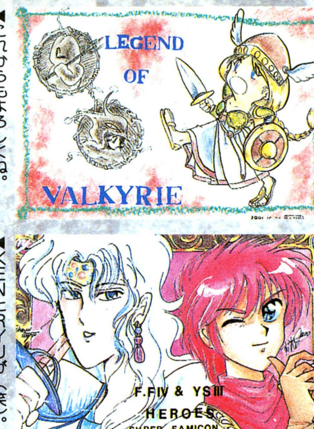
◀うんうんうんうん（笑）。（北海道・ばにい）




◀左下のはフチコマかなー？（東京都・R通孝（DNT））



◀ROM2は旧Verなら安くなってる。（栃木県・たつみれいか）



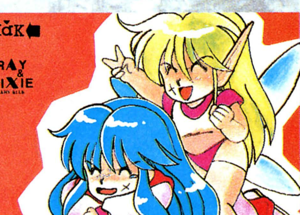
◀源平の次はこれかなぁ？（茨城県・虎獅狼）



◀これからもよろしくね。（神奈川県・ぢぇーむす佐野）



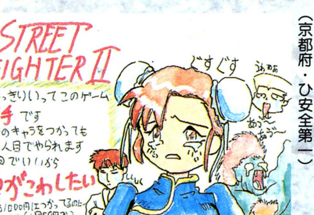
◀頼むから、移植してくれー。（宮城県・今西良樹）



◀HERO合作。（岩手県・和裕翔／長崎県・翠雲莉）

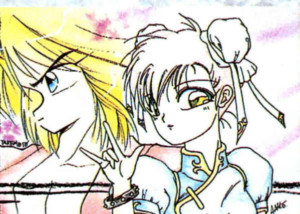


◀KENとRYUが（笑）。（千葉県・ボルコブ君）



◀シュビ3もうちょっとで発売。（秋田県・ブーちゃん）





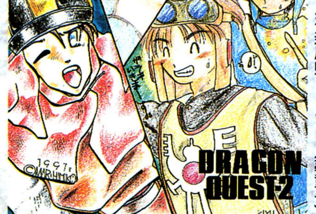
◀巨大ピクシー（笑）。（東京都・ちんじゃ・ろおす）



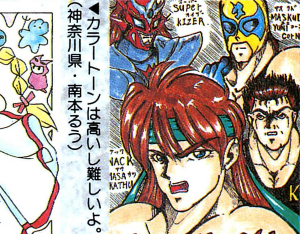
◀ドラゴンVS.アキラ！（東京都・みのがめ）



◀そうかー。車かぁ（笑）。（京都府・ひ安全第一）



◀移植希望合作。（東京都・氷魅子／神奈川県・K-YU／夢童子）



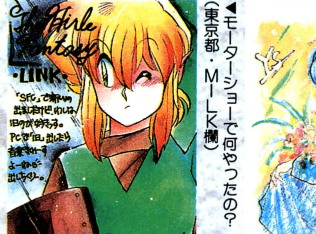
◀ストファイ合作。（大阪府・ふぢもり杏子／武本どら）



◀字読めるかな？うわーい♡エルシト2（静岡県・



◀PCE化の予定はあるのかな？（神奈川県・陸野あやせ）





◀SFC版も売れたみたいだねぇ。（東京都・小室日明）



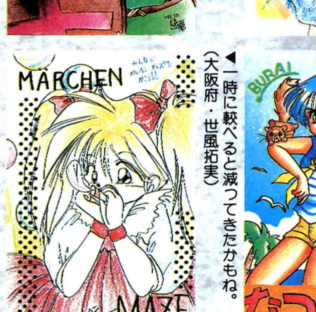
◀カラートーンは高いし難しいよ。（神奈川県・南本るう）

◀スイッチ別売、しないだろうな。（宮崎県・種和L・O・D桂生）

◀今回は、鉛筆じゃないんだね。（東京都・渡辺あきお）



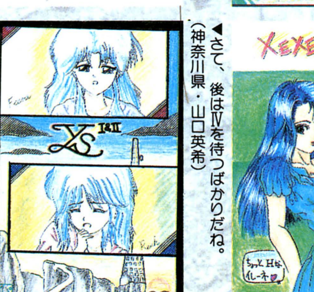
◀イースIVも本格的に決まったよ。（福島県・安積タツオ）



◀モーターショーで何やったの？（東京都・MILK欄）



◀パソコンのゲームができるようになってよかったね。（宮城県・みつび）

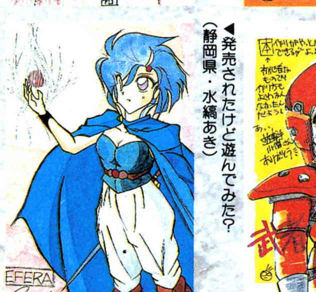


◀WiZは線だけのモードも入れて欲しい。（岩手県・坂田衣香）

◀マップのキャラを探すのが大変。（埼玉県・竜奇夕海汚い（泣））



◀団長は冬の方が好きだなー。（静岡県・やぶのあわつ）



◀一時に較べると減ってきたかもね。（大阪府・世風拓実）

◀ヴァリス合作。（東京都・風守夢野／千葉県・姫綺竜也）

◀コイツの移植は無理があるかも。（神奈川県・松本伸幸）

◀さて、後はIVを待つばかりだね。（神奈川県・山口英希）

◀レアとダルファクトがいいなぁ。（山口県・TVS）

◀A-JAXは移植できるかなぁ？（東京都・あきもとみ）

◀発売されたけど遊んでみた？（静岡県・水縞あき）

▲FFのイラストばっかりでもかまわないよ。（宮城県・ぺーいち）



▲最近は春麗のイラストがトップかな？（大阪府・しませくおん）



▲部活の方も頑張ってね。（長崎県・"留年しそうだ"勇者ロト）



▲もうちょっとの辛抱で出るはず。（大阪府・早瀬あおい）



▲CM2回ぐらいしか見たことないんだ。（愛知県・たけまるっち）



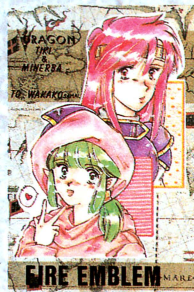
▲ヒューイがへのへのだ（笑）。（長崎県・S2+）



▲ストファイ合作。（神奈川県・オヨヨ/新潟県・NYA）



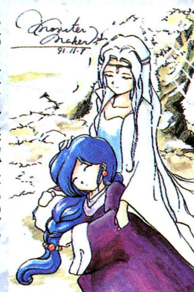
▲エンブレム外伝の本も小学館から出るよ。（埼玉県・朝霧樹来）



▲ソーサリ合作。（神奈川県・かるなばる/新潟県・五十嵐あくりる）



▲年末にFC版も買ってしまった。（北海道・幸田高明）



▲買ったけどまだ遊んでないのだ。（北海道・水神有貴）



▲mark2は設定がSFになったのだ。（福岡県・本多浩）



▲もうⅢまで終わったかな？今度はⅣだぞ。（千葉県・らうる）



▲みんなクリアしちゃったかなぁ？（大阪府・谷口りょーすけ）



▲SDのかわいいコブラ（笑）。（茨城県・ぽに）



▲PCのイラストじゃなくてもいいよ。（埼玉県・まぢかんと→桜丸様♡）



▲3は今年ゆっくりやる予定だ。（愛知県・かみらますみ）



▲ラーフとテリスってのはちょっと意外。（埼玉県・ぴぴんぴ桜丸♡）



▲今度の裏のカインは誰かな？（神奈川県/栃木県・ぱらだいす一家）



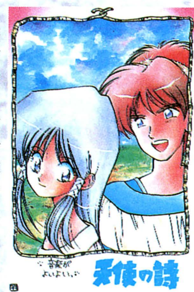
▲ニンジンに来てたハガキがおもしろかった（笑）。（大阪府・雷こきん）



▲Ⅱまでやったけど Ⅲはまだ。（神奈川県・ぺりぃちゃん・ぴくと）



▲グラディウスプレイレポートも読んだよ。（東京都・羽原あるふぁ）



▲天使の詩はまだ再販がかからないのかな？（福島県・菅野宏之）



▲紙の色は大抵どんなのでも大丈夫だよ。（新潟県・藍沢京子）



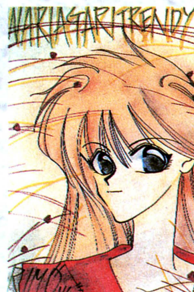
▲エフェ&ジリ合作。（京都府・猫河師万/姫島ひめ）



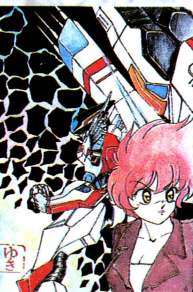
▲マジカルチェイスは、アッと言う間に売り切れ。（東京都・贇澤三昧）



▲なりトレって字読むまで気が付かなかった。（神奈川県・立島りく）



▲発売が延びてるー。待ってるのに。（東京都・YUKI♡）

▲SFC版いつごろかなー。（東京都・娘々）



▲コナミは続々と出してくるぞ。（長崎県・ゴエモン）



▲順調に進行してますか（笑）？（鳥取県・長良川鵜）



▲MSXには移植されるかなぁ？（群馬県・貴森ゆう）



▲スーパーカードは買ったほうがいいよ。（愛知県・鷹沢改めまいすゞ）



▲受験勉強中って普段より絵が描きたくならない？（徳島県・葵村沙夜）



ちょっと待て、ウラ技、急には教えない!へへ!

激烈技SPECIAL

今年もワンサカとゲームが出るだろう。担当者としてはRPGやSTGでエンディングの後何かを…っていう技が一番ツライんだよな～。でもきっとそういうのも沢山あると思う。こうなると読者のみんなの協力がないとね。たのむぜ、本当に!!

■ヘビー級――超大技 ■ライト級――小　技
■ミドル級――大　技 ■フライ級――おまけ技

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ



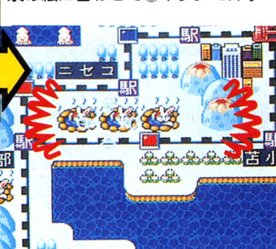
でた～っっ!!女湯!!

福島県／菅野康行

やっぱしあったよ女湯が、ってなわけで桃太郎シリーズ恒例の女湯ノゾキ技を紹介しよう。今回は比較的簡単に見ることができるみたい。やり方は、右の流れを見て欲しい。でもこの女湯、ここまで恒例になるとソフトを買って、遊び始めてスグに探しちゃうんじゃない? 実際にプレイする以外に楽しみがあるなんて、得した感じだねっ。



▲まずプレイ中に"ちいきデータ"を選びカーソルをいっちばん北、つまり北海道まで持っていく。



▼そしたらカーソルをニセコの下あたりにある、うさぎが入っている温泉の絵に合わせてⅠボタンを押す



▲キャ～キャ～!女湯よ、女湯。あられもない姿で……、うっ、ハ、ハナ血が～っ!!

グラディウス



隠しステージへ行け!!

東京都／M

前号にひき続き、グラディウスのウラ技を紹介だ。今回は隠しステージの入り方。そう、スーファミのグラディウスⅢ等でもお馴染みだよね。ここに入れば、パワーアップアイテムとか1UPカプセル等が手に入る。でもちょっとしたトラップもあるから慎重に進めよ。隠し面の中でやられると、同じ隠し面には入れないから注意ね。ガンバッてアイテムを取りまくれ。

スコアの百の位の数字を3・5・7のいずれかにしてそれぞれ下の写真の場所に突っ込む

ステージ2



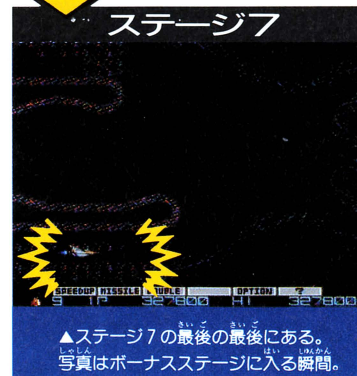
▲ぶつかりそうで恐いけど勇気をもって突っ込め。するとそこは…。

ステージ3



▲ここは上と下では行ける隠し面が違う。どちらかを選ぶんだ。

ステージ7



▲ステージ7の最後の最後にある。写真はボーナスステージに入る瞬間。



エフェラ&ジリオラ・ジ エンブレム・フロム・ダークネス

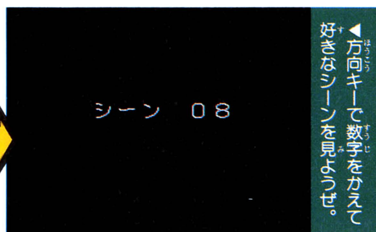
ゲームストーリー見放題モード!

山口県／上原洋史

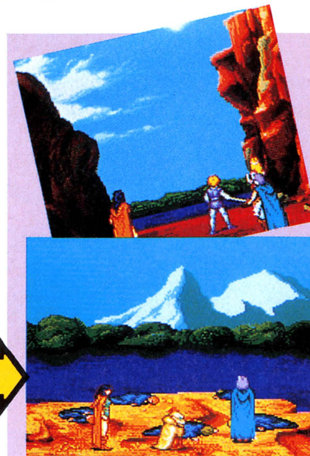
まるで舞台劇を見ているようなエフェジリだけど、ゲームの方は結構シビア。そこで登場するのがストーリー見放題モードってわけ。このモードを使えばエンディングまでまっしぐらだ。ぜひ、お試しあれっっ!!



上の画面でランボタンを押したらすぐに方向キーの左下・Ⅰ・Ⅱボタンを同時に押し続ける



◀方向キーで数字をかえて好きなシーンを見ようぜ。





▲素晴らしい舞台劇を見よう。



スーパーシュヴァルツシルト

ねこさんちーむ

広島県／宝くじ

スーパーシュヴァルツシルトにちょっとしたオマケ画面が隠されていたぞ。こういうお遊び画面ってなんとなく楽しいよね。



上の画面でセレクトボタン・Ⅰ・Ⅱボタンを同時に押し続ける



▲かわいい～、こんな子いいな～。

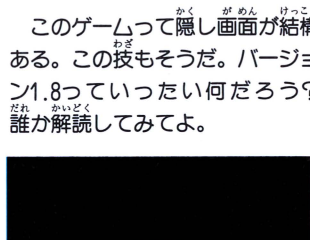


スーパーシュヴァルツシルト

謎のバージョン1.8!?

東京都／中山聡史

このゲームって隠し画面が結構ある。この技もそうだ。バージョン1.8っていったい何だろう? 誰か解読してみてよ。





▲解読した人は編集部に知らせて!

上の画面でランボタンを押しすぐにセレクトボタンを押し続ける

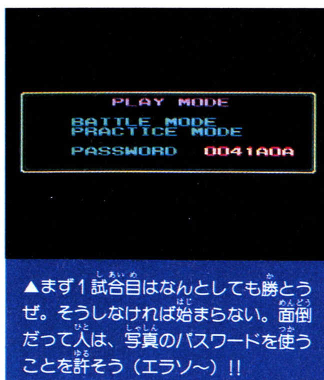


スーパーメタルクラッシャー

パスワード入れ替えて最強!!

島根県／吉岡隆

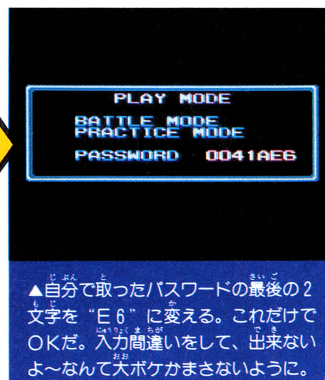
スーパーメタルクラッシャーに超使える技が発見されたぞ。なんとパスワードをちょっと変えるだけで、自分のロボットが最強になってしまうぞ。やり方は下の流れを見てほしい。これだけ強けりゃほとんど無敵と同じだね。これで負けちゃうようじゃ～ダメだぞっ。試してくれ。



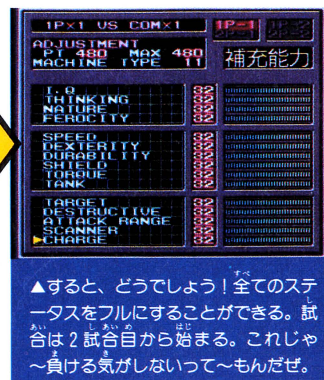
▲まず1試合目はなんとしても勝とうぜ。そうしなければ始まらない。面倒だって人は、写真のパスワードを使うことを許そう（エラソ～）!!



▲そのパスワードを入力すると、強さはこの位だ。あまり強くないね。ところがどっこい、次の技を使えばたちまちスーパーロボットに!



▲自分で取ったパスワードの最後の2文字を“E6”に変える。これだけでOKだ。入力間違いをして、出来ないよ～なんて大ボケかまさないように。



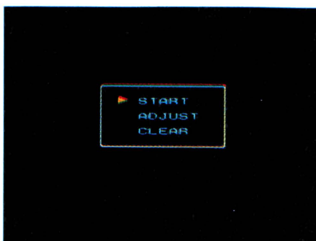
▲すると、どうでしょう!全てのステータスをフルにすることができる。試合は2試合目から始まる。これじゃ～負ける気がしないって～もんだぜ。



スーパーメタルクラッシャー

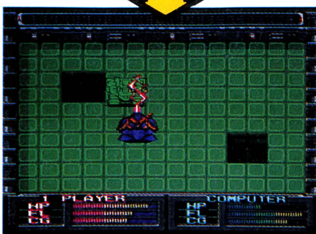
ロボットを操作できる

愛知県／クラッシャー麻美



このゲームって基本的には各数値を自分で設定して、あとは見ているだけだよね。ところが、下のコマンドを入れれば、何と自分でロボットを操作出来ちゃうんだ。ちなみにパスワード入れ替え技と併用することも可能だぞ。

各試合を始める前の上の画面で、カーソルをスタートに合わせ方向キーの左を押しながら①ボタンを押す



▲試合前にコマンドを入れれば何度でも使うことが出来るウラ技なんだ。



▲ロボットによってはⅡボタンでバリアを張ることも出来てしまうのさ。



沙羅曼蛇

デモ画面で遊べ!!

愛知県／日下光一

サラマンダでちょっとお遊び技を紹介するね。デモ画面やパワーアップ紹介画面で２Ｐ側の自機を操作できてしまうってヤツだ。デモ画面等が終わるとそれでおしまいだけど、ちょっと面白い技だと思ったので載せました。どう？



上のタイトル画面でカーソルを“2PLAYERS”に合わせ、パワーアップ紹介画面かデモ画面まで待つ。それぞれの画面になったら２Ｐ側のⅠ・Ⅱボタンを同時に押す



▲イジワルしてアイテムを取れる。



▲デモの間は自由に遊べちゃう。



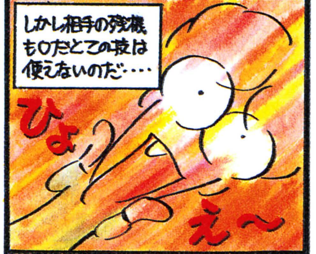
沙羅曼蛇

残機分けてもらい技!?

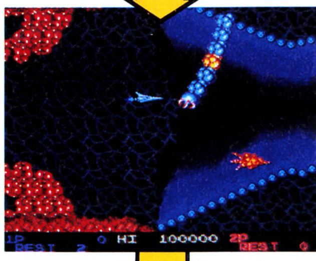
茨城県／白坂源基















らんま½とらわれの花嫁

ちょっとおまけ!!

千葉県／川上貴裕

ゲームというよりもほとんどビジュアルストーリーソフトって感じのらんま½〜。オープニングとエンディングには、ちゃんと主題歌まで流れるよね。ファンにとってはたまらないソフトなんだけど、そのエンディングの曲が流れ終わったあとの、最後の画面で左下のコマンドを入れてみよう。するとおまけの画面が見られるんだ。らんまとあかねが出てきて色々楽しいことをしてくれる。らんまがお湯や水をかぶって変身するっていうのが主な画面なんだけど。それだけっていえばそうなんだけど、こういうオマケってちょっと嬉しいと思わない？　ねっ！

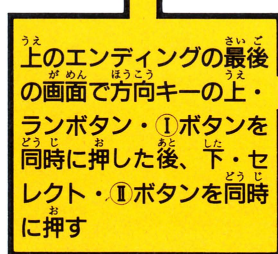


▲あ〜楽しかった。さて…。



▲ここでコマンド入力だぞ。

上のエンディングの最後の画面で方向キーの上・ランボタン・①ボタンを同時に押した後、下・セレクト・①ボタンを同時に押す





▲あれっ、どこからともなく２人が。

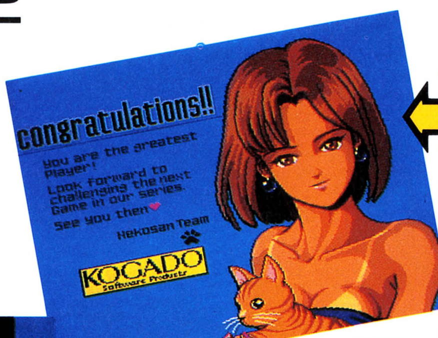


スーパーシュバルツシルト
ねこさんちーむその2

大阪府／秋本清治


◀やっと終わった。

スーパーシュヴァルツシルトのエンディングにも、ねこさんちーむ画面が隠されていた。しかも今度はスクロールまでしちゃう。その上、メッセージまで聞けてしまうという。ラッキー!!




◀うひょひょひょ〜。


◀しばらく待つんだ。


◀ここでコマンドを。

左のエンディングの最後の画面でセレクトボタン・Ⅰ・Ⅱボタンを同時に押し続ける。


◀バ、バッピーンッ。



モンスタープロレス
15人?の中から選べる!!

愛知県／松山亮

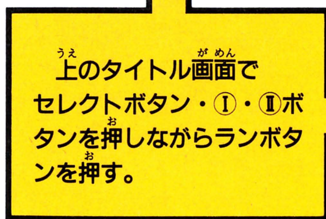


◀この画面でポン!

このゲームって最初は4人の中からしかマイキャラを選べないんだけど、この技を使えばいきなり15人の中から選べるようになるんだ。こいつは使える技だと思わない?これで勝利は君のものだぜっ!!



◀2Pでも選べるぞ。



上のタイトル画面でセレクトボタン・Ⅰ・Ⅱボタンを押しながらランボタンを押す。

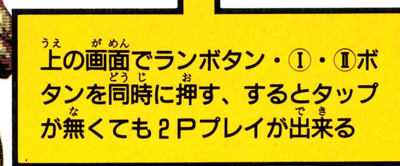


ドラゴンセイバー
1人で2人?

新潟県／高橋秀樹



◀ここでコマンド入力。



上の画面でランボタン・Ⅰ・Ⅱボタンを同時に押す、するとタップが無くても2Pプレイが出来る



熱血高校ドッジボール部 CDサッカー編
全戦パスワード大公開!!

東京都／田口智也

七福学園高校	3894	恐山商業高校	3161	ブラジル代表	5872
死悪魔高校	4319	山本興業高校	6464	アルゼンチン代表	3479
マタギ学園	1005	堀々学園	0920	イタリア代表	9283
吉本工業高校	7931	服部学園	0335	ドイツ代表	5050
江戸華高校	6512	四満忠実業高校	5321		
一本釣水産高校	8918	フランス代表	6216		

ミドル　モンスタープロレス
いきなりエンディング！

山梨県／山本克也



◀まずはごく普通に、1PLAYERを選んでⅠボタンを押すんだぞっ。



◀ここも関係ないから適当にキャラを選んでⅠボタンを押そうぜ。簡単でしょ？



◀ここが重要だ。この画面で下のコマンドを入れればよろしい。あとは見るだけ。

上の目の画面でセレクト・Ⅰ・Ⅱボタンを押しながらランボタンを押し続ける。



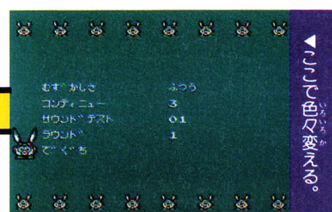
◀感動のエンディングがすぐに見ることができる。このシアワセモノ〜っ！

ミドル　ゲンジ通信あげだま
デバッグモードだぞ〜い!!

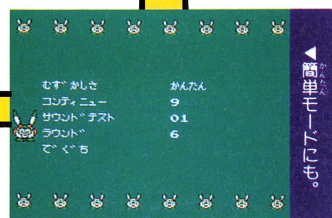
埼玉県／長崎勇二



左のタイトル画面でⅠ・Ⅱボタンを押しながらセレクトボタンを押す



◀ここで色々変える。



◀簡単モードにも。



◀ラウンドも選べる。

簡単そうで結構ムズカしいとこもあるこのゲーム。でもこのデバッグモードを使えば、かなり有利にプレイできるぜ。

ミドル　ドラえもん〜のび太のドラビアンナイト〜
面セレクトコマンドっ!!

兵庫県／辻秀二



左のタイトル画面で方向キーの上・Ⅰ・Ⅱ・下・Ⅱ・Ⅰ・左・右・Ⅱ・Ⅰの順に押す。



◀左上にご注目下されっ！

今度は正統派アクションで登場のドラちゃんだけど、後半の面は、例に漏れずむずかしいんだ。そこで、この面セレクトが役に立つって〜わけ。コマンドを入れて成功すれば、タイトル画面の左上に数字が出る。この数字がラウンド数。好きな面から遊ぼうぜ。

「激烈技」を大募集だっ！

激烈技のコーナーでは１年366日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ！
応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ〜だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。
たのしい技をたっくさん待っているからね！　ヨロシク〜!!

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った"図書券"をプレゼント！　ランクはフライ級からヘビー級までの４ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級→10000円分の図書券
ミドル級→ 5000円分の図書券
ライト級→ 3000円分の図書券
フライ級→ 1000円分の図書券

41円
郵便はがき
101-01
東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技③」係

激烈技
(ここにキミが見つけたワザを書こう)
住所
氏名
年齢　電話番号

応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル③」係に送ってください。
私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

Presented by RED カンパニー

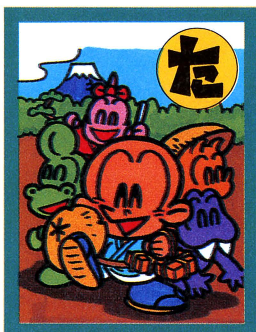
1992年もバカ真っ盛りだぞ〜！

赤色パラダイス2M



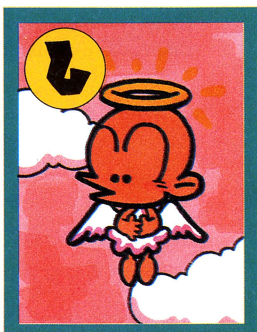
花よりだんごより肉

▲花よりだんごの方がおいしい。でも、肉はもっとおいしい。原人の素直な言葉。



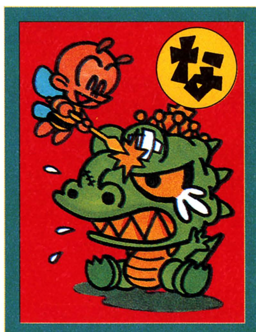
旅は道づれ

▲冒険は仲間といっしょの方が楽しい。だからRPC原人はパーティプレイだ。



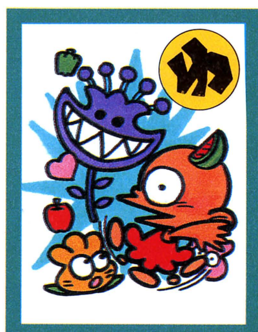
死んだら仏

▲やられるのもRPGの醍醐味のひとつ。輪廻転生。ま、復活すればいいんだから。



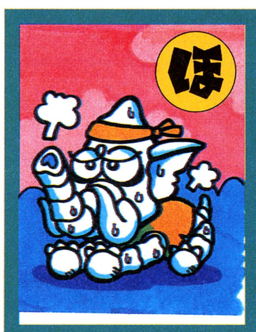
泣きっ面にハチ

▲「覚えてろよ〜」と言いながら毎回やられるキンタマⅢ世の心境のこと。



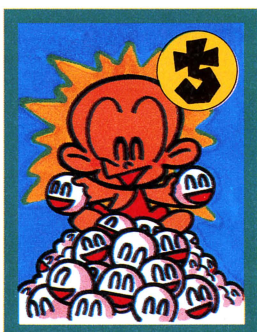
油断大敵

▲世の中にはトラップフラワーのような罠があることも……。気をつけましょう。



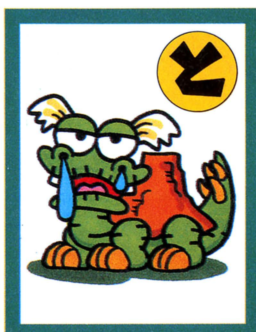
骨マンモーのくたびれもうけ

▲結局やられちゃう骨マンモー。努力がいつも報われるとは限らないという意味。



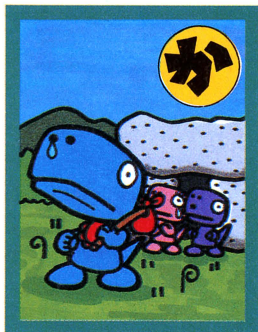
ちりも積もれば1UP

▲ニコちゃんマークを集めて1UP。普段の努力はやっぱり大切なのだね、ウン。



ドドジーの鼻水

▲同じ鼻水でも、誰のものかによって汚さは違う。自分のは綺麗な気がするもの。



かわいい子には旅させろ

▲チックンはこうして旅に出て、キンタマⅢ世の子分になったのだった。合掌！



嘘から出たまこと

▲RPC原人のこと。発展形に「嘘から出たまことで苦しむ」（コブ太）がある。

平成4年度 原人かるた

コブ太画伯のお正月

コブ太画伯のお正月は、ルーズ&リッチ。ゲームのことなどまったく気にしないで、「おせちを食べては寝る」を繰り返していた。なんとおじいちゃんからお年玉をもらったそうだ（この年で）。

1か月遅れではあるけれど、「明けましておめでたい原人クン」というわけで、今月は対決によるページ分配を中止して、新春を寿いだ原人歌留多（一部）をおおくりするぞ。

絵札の右横が、読み札の内容。下がその意味である（中にはほとんど意味なしのものもあるけどね……）



応援団



桝田省治氏

RPG応援のおハガキ■100,000,057通

RPC原人大反撃!?

1月号のコブ太画伯による「怒りのクイズ返し」は大成功。RPG応援のハガキは一気に増加。シューティングを大きく引き離す結果となった。ちなみにクイズの答は「ぬいぐるみのクマくん」。原人はゲーム中で、ぬいぐるみに変身する、とのことだ。「この調子でRPG人気を高めていくぞ」と張り切るコブ太画伯。「クイズはやめてこれからは正正堂堂勝負だっ！」と逆襲を誓うアベベ教授。

今月の社訓

総師・広井王子のお言葉

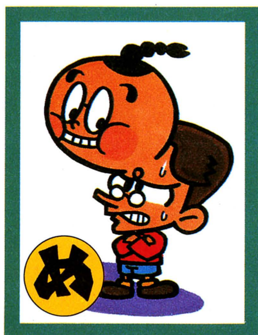
バカ富士 バカ鷹 バカナスビ

（解説）年頭に当たり、今年も目一杯バカでありたいという決意が漲っているお言葉。全然関係ないがバカ鷹という言葉は、若貴に似ている。

これまでのお話

店屋物&OLの接待攻撃にKOされ、原人のRPG化を決意したコブ太画伯。その行為に激怒したアベベ教授は、原人のシューティング化を宣言。2人は対決しつつ独自のゲーム路線を現在驀進中だ。キミはどっちを応援するか？





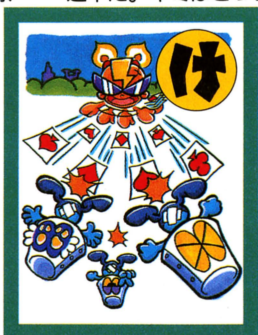
目の上のコブ太

▲現在のアベベ教授の心境。めざせ！打倒RPG原人、なのである。



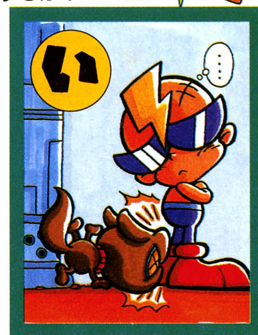
憎まれっ子世に憚る

▲コマッタちゃんはけっこう強い。だから電人もⅢ世に憚るわけである。



芸は身を助ける

▲どんな芸でも、あれば何かの役に立つ。電人はトランプだって武器にしちゃうぞ。



犬も歩けば仲間に当たり

▲どんなところにも仲間はいる。シューティングのテーマは合体&友情なのだ。



無理が通ればPC電人

▲RPGが「嘘から出たまこと」なら、こっちは無理矢理！どうだマイッタか？



割れ頭にオプション

▲ダブルヘッドには、頭の割れ目を守るため（？）オプションがつくらしい……。



頭かくして尻かくさず（ポックン）

▲バカなのか、お尻が大きすぎたのか？それはゲームをプレイすればわかるのだ。



負けるが勝ち

▲どう考えても負けは負けのはずだが……。キンタマⅢ世はこう呟くのであった。

〈一部抜粋〉寿 大紹介ッ!!

ま、ヒマな人は切り取って友達と遊んでください。これをマネして、今後、応援のおハガキを歌留多形式で送ってくれてもいい。いつかは、「いろは48文字」そろった原人歌留多を発表したいと思っているからね（そのためにはもっとハガキを集めて人気をより高めなければ……）。

アベベ教授のお正月

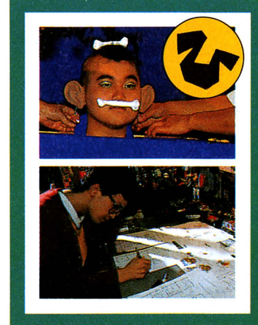


対するアベベ教授は、徹夜で新企画を練っていたので、いまだに初夢を見ていないとか。故郷に帰った時は、太宰府天満宮で電人のヒット祈願までしてきたそうだ。コブ太画伯に勝ったも同然!?



論より証拠

▲まだ冗談だと思っているみんな、上の写真を見なさい。そして信用しなさい！



貧乏ひまなし

▲コブ太画伯とアベベ教授のこと。だから、ふたりを応援してあげてちょ！



応援団



岩崎啓眞氏



江口団長

シューティング応援のおハガキ■1,000,000,018通

来月号では各ゲームの画面の大公開がウワサされ、絶対に見逃せない赤パラ2M。RPGか、シューティングか？　応援する部門を決めてガンガンお便りを送ってくれ。なお、誌面に紹介されたお便りには、秘密の記念品を送るので期待しててね！

あて先はココ!!

応援のハガキのメ切りはスペース決定の都合上、毎月5日（必着）とする。急いで出そう！

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館
月刊PCエンジン「赤パラ・原人対決」係まで

NEW GAME

1992年の最大のイベントといったら、やっぱりバルセロナオリンピックだよね。

HOT!

ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション



タイトー／6800円

開発情況　2月28日発売



おコタに入ってパズルを楽しむ これぞ正しいゲーマーの姿なのだ!!

『ぎゅわんぶらあ〜』というタイトルをみて、麻雀ゲームかなぁ？と思ったキミキミ、その下をよく読んで。『麻雀パズルコレクション』って書いてあるでしょ。そうなのです。このゲームは、麻雀牌を使ったパズルゲームなので〜っす。単純なルールながら、奥の深い思考が要求される、コミカルでハードなゲームなのだ。

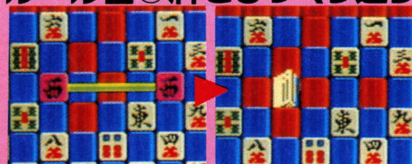
ルール1◉同じ牌を取る



▲基本的には同じ牌を取っていけばいい。けど、牌を取る条件がそろってないとダメなのだ。

▲写真のように牌と牌を結んだ線が、2回しか曲らないようにしなくちゃ取れないぞ。

ルール2◉牌をひっくり返す



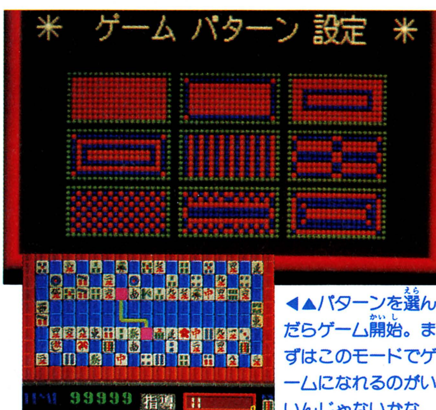
▲牌の置かれているパターンによっては、牌が裏返しになっている場合もあるぞ。

▲その場合裏返しの牌と、となり合わせに置いてある牌を、すべて取ってしまえばOKだ。

ゲームモードは2つ! さあどっちで遊ぶ?

TRAINING MODE

いくつかある牌のパターンから好きなものを選んで遊べるモード。また残り時間も設定できるから、じっくり練習するにはもってこいのモードってわけ。



◀▲パターンを選んだらゲーム開始。まずはこのモードでゲームになれるのがいいんじゃないかな。

TOUR MODE

ストーリーにそって、パズルを一つずつクリアしていくモード。クリアすると、ビジュアルがあらわれて、ストーリーが進んでいく。これがけっこう見ものなのだ。



◀▲主人公のドラ夫が国を救うために、パズルをするというモード。後半は時間が少なくなるぞ。

戦えドラ夫!! タコ軍団を粉砕しろ!?



◀タコ軍団にこまり果てた国王。このおふれがきを見て、ドラ夫は城へ向かう。



▶城へ向かうドラ夫の雄姿。えっ、下の写真と違う? ううう、そりは言わないで…。



©KODANSHA/KATAYAMA ©TAITO CORP. ©GAME ARTS

SPECIAL Part.2

PCエンジンだって負けないくらい種目（ジャンル）が多くて毎日がオリンピック！

HOT!

ボナンザブラザーズ

NECアベニュー／価格未定

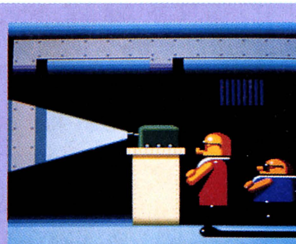


開発情況  発売日未定

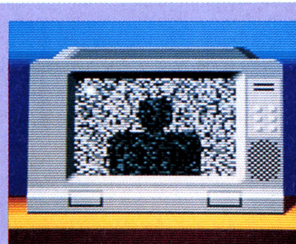
俺たちゃ悪をこらしめる正義の泥棒！ ついにPCでも大暴れ！

アーケードで人気の2人同時プレイアクションゲームが、いよいよPCエンジンにも登場することになったぞ。主人公はノッポとデブのデコボココンビ、ボナンザブラザーズ。あるとき、2人の盗みの腕を見こんでボスの指令がきたのだ。それは、悪徳商社、インチキカジノなどに忍びこみ、証拠となる物を盗み出してくれというものだった。悪人の街バッドタウンでくりひろげられる、コミカルなアクションゲームだ。

闇のボスの指令とは？



▲アーケード版にもあったデモシーンもちゃんと入る予定。闇のボスからのフィルムを見る2人のギャング。



▲使命の内容は、市民をおびやかす悪人たちをこらしめてほしいというものだった。正義のために泥棒するのだ!?

途中参加もOKの2人同時プレイ！



◀画面は上下2分割で、下が1P用。2人同時プレイのときは、上が2P用。

▶1人で遊ぶときは下半分のみでプレイ。途中から2人目が参加できるしくみ。

ゲームの目的は、ひとつのフィールド内にあるお宝をすべてちょうだいしてしまうというもの。その後、屋上から脱出すればクリアってわけだ。しかし、フィールド内には敵やしかけもいっぱい。

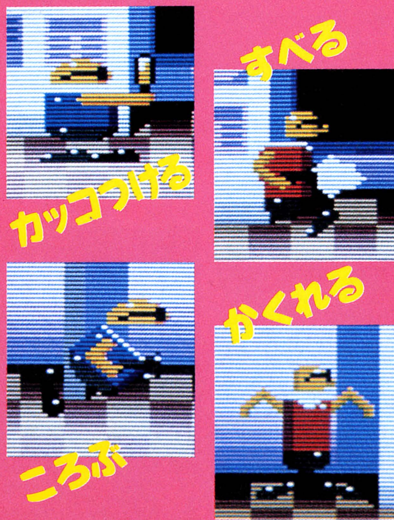


◀階段を上ると上下にスクロール。

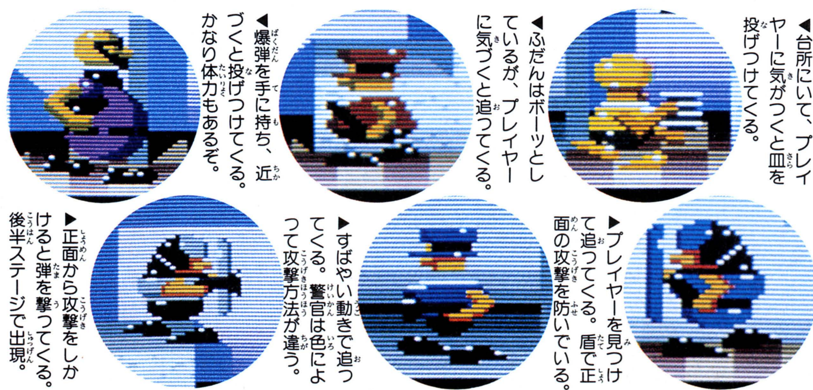
◀ゲームオーバーになると刑務所に。

このコミカルなアクションがたまらない！

ボナンザブラザーズたちのアクションも見のがせないものばかり。すべってころんで、おまけにポーズをとったりもする。ほんとに腕のいいギャングなの？って疑ってしまうくらい笑わせてくれるぞ。



敵だってへんなやつらばかり



◀台所にいて、プレイヤーに気がつくと皿を投げつけてくる。

◀ふだんはボーッとしているが、プレイヤーに気づくと追ってくる。

◀爆弾を手に持ち、近づくと投げつけてくる。かなり体力もあるぞ。

▶プレイヤーを見つけて追ってくる。盾で正面の攻撃を防いでいる。

▶すばやい動きで追ってくる。警官は色によって攻撃方法が違う。

▶正面から攻撃をしかけると弾を撃ってくる。後半ステージで出現。

©SEGA1990／REPROGRAMMED BY NEC Avenue, Ltd1992

HOT!

サイキックストーム

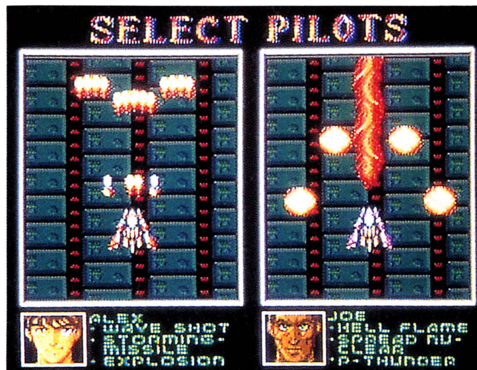
レーザーソフト・日本テレネット／6980円

開発情況 ■■■■■■■■■■■■■■■ 3月13日発売

楽しみ方は限りない豪華シューティング



4種類の自機選択、7段階のパワーアップ、2人同時プレイ&合体攻撃、巨大ボスと何でもござれの豪華なシューティングがこの『サイキックストーム』なのだ。さらにスーパーCD・ROM²のパワーとあいまって派手な演出がふんだんに盛りこまれているから、いろんな楽しみ方があるのがうれしいね。物語の舞台は宙暦0092年。天体の全ての生命体を合体吸収、みずからの体の一部としてしまう恐るべき敵・シング。この魔の手から宇宙をすくう人類最後の兵器がこの「ストームブリンガー」なのだ。



華麗にパワーアップしていくパイロット4人





●アレキサンダー・F・リン

主人公、19才。その名前からは想像できないが日本人の父と中国人の母をもつ。血液型はOだがはしゃぎ屋でもある。

▲敵の弾を消すことのできる貫通弾を、一定間隔で放つ。

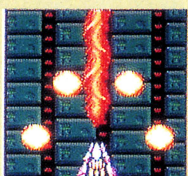




●ナスターシャ・ユスティノフ

22才のロシア人で、4人のなかで紅一点。血液型はA、好きな食べ物はケーキとお菓子だそうだ。5つの博士号をもつ。

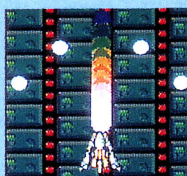
▲威力のある貫通弾を発射する。また機尾の部分は敵の弾を消す力がある。


●ジョー・マクシミリアン

アメリカ海兵隊出身のベテランパイロットで27才。攻撃的な性格の男で、好きな言葉は「くたばれ」と「くそったれ」。

▲一定間隔で、弾を大きな角度で放射状に放っていく。


●カール

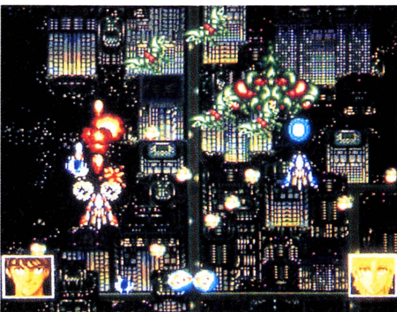
何かと謎の多いパイロットだが、その腕前はだれもが認めるほどすばらしい。チェスとダーツを愛する寡黙な男。

▲ためうちのきく弾を発射し、ためるほど貫通力が高くなる。

協力しあえば楽しさも2倍!!

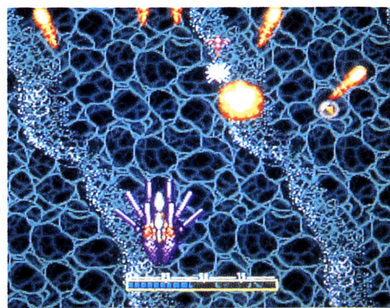


合体攻撃もできる



2人に分かれノーマルに進んでいくほかに、合体してのプレイが楽しめるぞ。先に変身したほうが巨大化した機体（サイキックストーム）になり、一方は小型化（キャノントランサー）して上に乗って合体する。双方が弾を発射して敵を攻撃していくしくみだ。





▲サイキックストームとキャノントランサーの合体攻撃だ！ こいつは強力！ なのだ。

©TELENET JAPAN 1992

HOT!

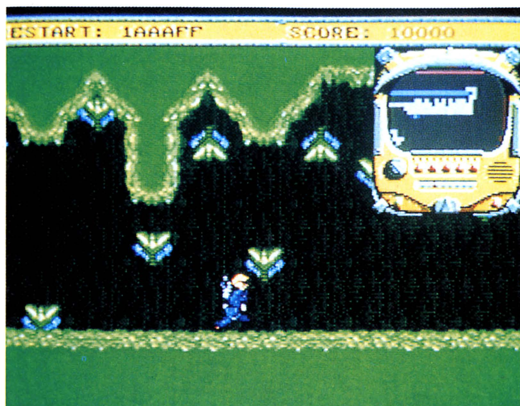
スライムワールド



マイクロワールド／価格未定

開発情況　4月上旬発売予定

溶かすか、溶かされるか？　コワい冒険







▲ステージの説明なんかをしてくれる「冒険説明スクリーン」。



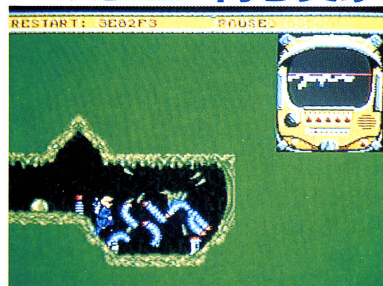


▲ゲームは1人のほか2人プレイも楽しめるようになっている。

海外で好評のゲームを、日本に紹介してくれちゃうマイクロワールドさんの次なるラインナップがこれ。主人公のトッドが、その名のとおりドロドロネバネバした気味の悪いイキモノがいっぱい住んでいる惑星「スライムワールド」を探検するアドベンチャーアクションゲームなのだ。

全部で6つの洞窟のようなゲームステージがあって、それぞれに脱出カプセルというものがある。スライムが体や顔にへばりつかないように進み、またある時はたたかって、このカプセルを発見して脱出しなければならないのだ。

この惑星に待ち受けているのは…!?



▲ウジ虫の壮絶な総攻撃。気持ち悪い、くさい、きたないで敵キャラ界3Kと呼ばれる。



▲不公平なほどの敵の数。身動きのとりにくい足場も、けっこうやっかいなモノなのだ。

勇敢で恐れを知らない銀河探検家トッド。気味の悪い危険な生き物がたくさんいる惑星ほど好きなものはないというほどだ。トッドはアンドロメダ星雲への探検旅行で不思議な漂流船スターシップを発見する。さっそく乗り移ってみると、船室内で船長の航海日誌の一部を見つけた。その航海日誌には、ドロドロした気味の悪い生物がたくさん住んでいる惑星「スライムワールド」のことが書いてあった。しかし日誌はそれしかないから情報としてはまったく不完全。そこでトッドは、何らかの情報を得ようと、スライムワールドへ行くことにした。キミはトッドとなり、これから冒険の指示を出していくのだ！

便利なコンピュータマップつき

このネバネバドロドロした、しかもちょっとクサそうな世界を冒険するのに、なんの手がかりもないんじゃちょっと心もとない。あまりに危険というものだ。そこで親切なコンピュータマップが道しるべになってくれるのだ。このマップはボタン操作ひとつで画面の右上にあらわれて、現在自分のいる位置や、その近辺一帯のルートなどを示してくれる。1人よがりの冒険は禁物だね。



▲マップはオシャレなかたちのテレビにでる。

HOT!

ビルダーランド



マイクロワールド／価格未定

開発情況　4月上旬発売予定

超フシギなパズルゲーム登場

主人公がさらわれてしまった妻をたすけにいく旅。キャラを動かす一般的なプレイとは一味違って、自分自身がきちんと進んでいけるように、置いてあるブロックなんかを動かしてルートをつくっていくのだ。森、村、沼など6つのステージがある。モンスターとの戦いもあるぞ。



◀ステージ1「森」の全体マップだ。



◀ブロックを動かして進んでいくのだ。

©EPYX ©LORICIEL　画面は開発中のものです。

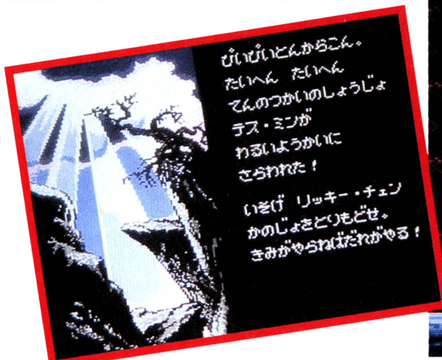
極楽！中華大仙

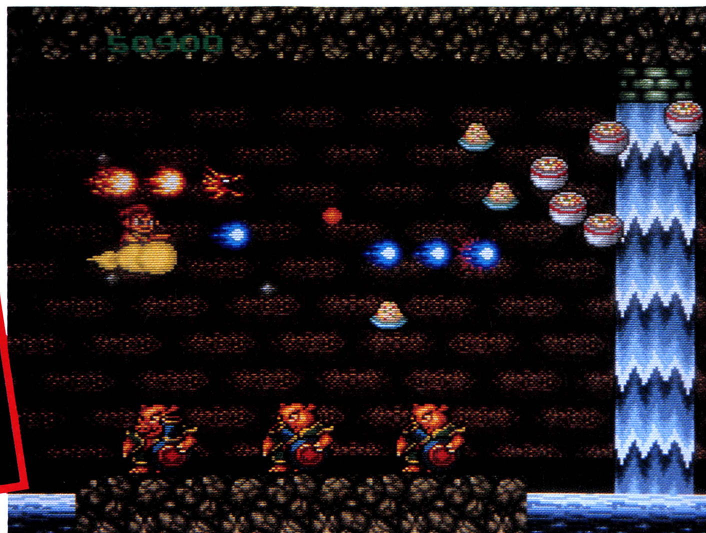
タイトー／6800円

開発情況　3月13日発売

タイトー久々のシューティングは、横スクロールタイプのコミカルなゲームだ。なんとなくほのぼのとした雰囲気をかもしだしているけど、内容はハード。

悪い妖怪どもにさらわれてしまった、天の使いの少女、テス・ミンを救い出すために、きみはリッキー・チェンとなって戦うのだ！





妖怪退治はリッキーにおまかせだ!!

リッキーは雲の上にのって、画面のなかを自在に飛び回ることができる。もちろん、攻撃だってするぞ。ショットで敵をけちらしながら進んでいくと、アイテムが出てくる。これらをうまく利用すれば、リッキーの武器はパワーアップ！　妖怪どもをやっつけることが、グンと楽になるはずだ。

また途中に出てくる中ボスを倒すと、ショップが出現。ここでは、リッキーの戦いを助けてくれる、オプションを手に入れることができるんだ。一つのショップには4種類のオプションがあるから、その場その場にあったものを選んでいこう。

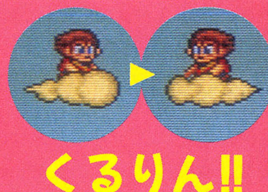


◀これはショップ画面。4つのなかから好きなものを選択。またこのほかにもオプションはいろいろあるぞ。

◀編隊を組んで飛んでくるギョーザをすべて倒すと、アイテムが出現。アイテムは3つの種類があるぞ。

左右どちらもOKだよ！

リッキーは攻撃のほかに、方向転換もできるんだ。たとえば、右を向いているときに①ボタンを押すと左を向く、という具合にね。このテクニックをじょうずに利用すれば、敵の大群もラクラク全滅させることができるのだ。また通常は右にスクロールするけれど、左にスクロールするようなところもあるようだぞ。



くるりん!!



▲後ろから攻めてくる敵には、方向転換して応戦だ。

リッキーに襲いかかる妖怪たちをやっつけろ！



▲リッキーのまわりを回っているのは、オプションの一つ。敵から守ってくれるぞ。



◀チャーハン&ラーメンの編隊。おいしそうなんで見とれるな！

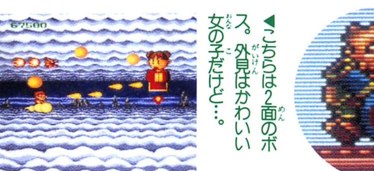
▶中ボス登場。こいつらを倒せばショップがあらわれるぞ。



◀地面をはねながら迫ってくる岩石は、かたい、かたい。



◀こいつが1面のボス。大きさはリッキーの数倍あるけどがんばって倒そう。



◀こちらは2面のボス。外見はかわいい女の子だけど…。

©TAITO CORP.

HOT!

ライザンバーⅢ



データウエスト／価格未定

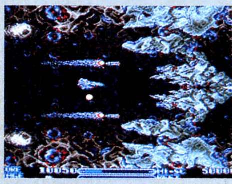
開発情況  4月下旬発売予定

SCDでパワーアップ！全ゲーマーへの究極の挑戦状STGだ!!

PCの限界までに挑んだ美しいグラフィックとオーバーブーストシステムで話題をよんだ、超STGライザンバーがSCDでパワーアップして戻ってきた。今回はその美しさと激ムズさが輪をかけてパワーアップ。またしてもSTGマニアをとりこにする出来になりそうだ。発売はもちょっと先になりそうだけど、今回はこの超絶美の画面でがまんしてくれ。

◆攻撃システムもさらに進化

攻撃システムは一新。3つのパワーアップデバイスもさらに強力になり、さらにボタン押しっ放し連射ながらも、パワーチャージが可能で、多弾頭ミサイルをショットできる等、過激な戦いが期待できそうだぜ！



超絶美のグラフィックそして健在のオーバーブースト

ステージ1は味方の巨大戦艦を護衛しつつ、敵をたたくという設定のステージ。繊細なグラフィックは相変わらずすごいぜ！



◀もちオーバーブーストシステムも健在だぜ。



◀各ステージには斬新な設定が施されているぞ。

©DATA WEST

HOT!

TATSUJIN



タイトー／価格未定

開発情況  発売日未定

漆黒の闇を切り裂いて「TATSUJIN」伝説再び!!

タイトルどおりの超難度とハデハデなパワーアップが、ゲーセンでも人気だったあの『TATSUJIN』が、いよいよPCエンジンにも登場するぞ。好評だったキレイなグラフィックも、写真を見てもらえばわかるとおり、バッチリ再現。シューティングファンもそうじゃない人も、発売までしばし待たれよ!!





◀ただひたすらに撃ちまくれッ！ようしゃなく敵を撃破するのだ。



▲広範囲の敵にダメージを与える「タツジンボム」だ！

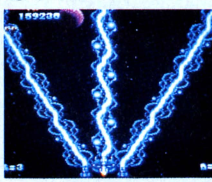
◆3種類の武器を使い分けろ!!

●ノーマルショット



▲最初から持っている武器。弾数が多く、ザコに対してめっぽう強いぞ。

●サンダーレーザー



▲見た目が派手なだけじゃなく、なかなか頼りになる武器なのだ。

●タツジンビーム



▲前方にしか飛ばないけど、威力は3つの武器のなかではダントツだ！

©TAITO CORP.

トイレキッズ



メディアリング／6900円

開発情況 3月6日発売予定

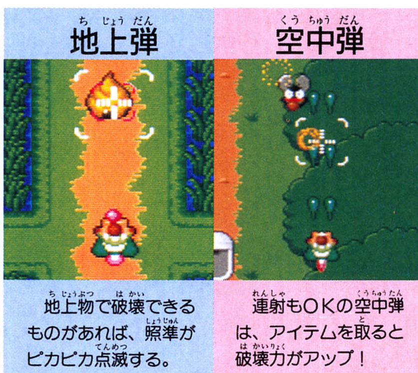
何かと世間をお騒がせのこのソフト。トイレの中でのクサ〜イゲームです。だからといって「キタナ〜イ、フケツ〜」なんて言わないで、ちゃんと見てみれば、そのおもしろさがわかるはず。
そもそもの事の始まりは主人公、大介くんのオムツが3歳なのにまだ取れない、さーてこりゃ困ったな、から始まったのです。





トイレの中でいったい何が起こるのか…！

トイレのフタを開けて見れば、なーんだ、ちゃんとした本格派シューティングゲームじゃん、ということに気づくはず。武器は地上弾と空中弾のダブル攻撃が可能。空中弾の場合、溜め撃ちなんかもできちゃって、とってもパワフル。
そのほかに、どこかに出てくるアイテムを取ればさらにハデな攻撃もできてしまうってわけなのだ。



地上物で破壊できるものがあれば、照準がピカピカ点滅する。

連射もOKの空中弾は、アイテムを取ると破壊力がアップ！

大介くんと花子ちゃんはクサ〜イ仲！

大介くんにはガールフレンドの花子ちゃんっていうかわいい仲間がいるのです。どちらかがもしやられてしまって残機がなくなっても、いっしょにオマルに乗って戦うのです。

▲「大介くん助けてー」。花子ちゃんは大介くんのオマルへ…。



▲2人でオマルに乗って戦うの図。ここで1UPを取れば、また離れて2人同時プレイ。



空中弾を撃たずに待っていると、プレイヤーがピカピカ光って5方向にとぶ溜め撃ち攻撃ができる。



自機を助けるように香りの花が攻撃してくれるセボン攻撃などもある。

4つの世界に四天王が待つ！



ボスのハナクソトンボがいるステージ。フンコロガシほかの昆虫が大介くんを待っている。



水中からハクソカバ、地上からケツジカなんかが攻撃するステージ。ボスはミミクソマンモス。



海の中ではヘコキイカやフンギョが次々と出現。ボスはメクソの王、メクソクジラだ。



ここが最後のウンピ大王が待つエジプト編。ウンピ・ピラミッドがあちこちに建っている。

楽しさひろがる、臭さもひろがる！

4つある世界には、ステージ最後に出現する巨大なボスのほかに中盤で出てくる中ボスもいるんだ。ここではスクロールがストップして、倒すまで先へ進むことができない。けっこう手強いぞ。ザコからボスまで難しさも臭さもひとときわ激しくなる。

ザコ



▲へっへ〜っ、こ〜んなザコたちなんか相手にならないもんねー。

中ボス



▲ややっ、中ボスだ。けっこうやるねー、こいつら。なかなか倒れてくれないや。

ボス



▲待ってました、ボス。オムツを取るためにガンバルぞー、と大介くんはかたく自分に誓ったのでした。

©1992 MEDIA RINGS CORPORATION

HOT! ジェノサイド

ブレイングレイ／価格未定



開発情況 ■■■■■■□□□□ 発売日未定

圧倒的な破壊力を誇るバトルマシーン「トレーサー」見参!!

パソコンの超人気アクションゲーム『ジェノサイド』が、PCエンジンに登場。プレイヤーが操作するのは、脅威のバトルマシーン「トレーサー」。もちろんアクション自体もすごいんだけど、このゲームの見所は、なんといってもリアルな動きによって再現された、トレーサーのアクション。う〜ん、早く見てみたいぜ！





▲トレーサーは宙返りだってこのとおり軽くこなすぞ。



▶こちらがロボットなら敵もとうぜんロボット。はげしい戦いがいま、始まる！



▲トレーサーにむらがる敵また敵。あらゆるテクを駆使して突き進め。

▼てや〜、ってな感じのジャンプ斬り。細かいトレーサーの動きがとってもリアルだ。



クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい

アトラス／6800円



開発情況 ■■■■■■■□□□ 3月発売予定

楽しさ満載のクイズだよ!

まずは報告から。先月号で紹介した『QUIZタイムマシンにおねがい』のタイトルがかわって、このようになったぞ。お店で買うときにまちがえないようにね。

さて、それではかんじんのゲームの紹介をしよっかな。このゲームのウリはなにはさておき3つのモードで楽しめちゃうってこと。それぞれに趣向がこらしてあって、長く遊べるんじゃないかな。そのほかの基本的なところ、クイズの答えかたや操作方法なんかは前作と同じ。友達との白熱したクイズ対決がまた始まる予感!?



3つのモードで遊んでちょ!!

●クイズタイムマシンにおねがい



◀22世紀のクイズ番組でゲームを楽しめるモード。正解数のノルマを達成して次の面へと進んでいく。

●パネルクイズるーびっ君



◀5人までの参加が可能。5×5のマスの上で、五目ならべのようなゲームをするモード。

●メガテンクイズ



◀地上8階建てのダンジョンを、クイズでモンスターを倒しながら進んでいく、というモードだ。

©ZOOM 1989 ©BRAIN GREY ©ATLUS

ダイノフォース



ユニポスト・オブ・ジャパン／価格未定

開発情況　発売日未定

オプションの使い方が明暗を分けるSTG!!

ダイノフォース情報パート3だ！　このゲームは、敵を倒してアイテムを取るって概念が無い。その代わりに画面には、目に見えないエリアというものがあって、そのエリア内で敵を倒すと、オプションが手に入るんだ。しかもどのエリアではどのオプション、って具合に決まっているからよく考えて敵を倒さないと、とんでもないオプションしか手に入らないって寸法だ。オマケに！そのオプションもパワーという数値があって、これがないと使えない。ちょっと変わってるでしょ?いわば超異色戦略STGってとこかな。まだまだ変わった趣向が沢山あるけど、今回は主なオプションの効果を紹介しようと思うぞ。



主なオプションの効果

◎画面内をワープできる。
◎コンティニューが出来る。
◎スクロール速度が遅くなる。
◎次の面にワープが出来る。
◎敵の耐久度が低くなる。
◎ボーナス得点が倍になる。
◎敵全滅のボムが使える。
◎自機のレーザーが回転する。
◎ブロックが破壊できる。
まだまだあるけどまた今度ね。



自機の左上のヘビみたいなヤツはんとオプションの一つなのだっ！



オプション効果でレーザーを回転させているところだ。ほとんど無敵？

雀偵物語2 宇宙探偵ディバン完結編



アトラス／4800円

開発情況　3月発売予定

ディバンと麻龍との死闘がついに完結するっ!!

『雀偵物語2』も、いよいよこの完結編をもって物語のラストを迎えることになる。麻龍とディバンの対決は、はたしてどのような結末を迎えるのか、それは実際にゲームを遊んでみてからのお楽しみ。それまでは、麻雀のウデをみがいて待っててね。

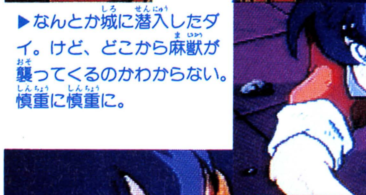




◀一人轟麻龍城へ乗り込む、ダイを心配そうに見送るマリー。



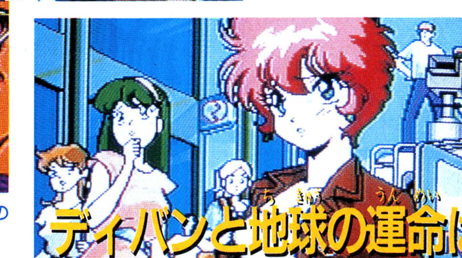
▲と思ったら、やっぱり来た！　最後の麻獣・ニウスが、ダイに向かってようしゃなく襲いかかってきた。



▶なんとか城に潜入したダイ。けど、どこから麻獣が襲ってくるのかわからない。慎重に慎重に。



▲ニウスの圧倒的なパワーの前に、たたきのめされてしまうダイ。



ディバンと地球の運命は‥

©ATLUS　©ユニポスト・オブ・ジャパン

テラ・フォーミング



ライトスタッフ／価格未定

開発情況　発売日未定

未来を手にするため戦うのだ!!



いよいよ発売が迫ってきた、『テラ・フォーミング』。開発は急ピッチで進み、みんなの手にゲームがとどくのは、春先ごろになるんじゃないかな。今月は、完成が近づいたこともあって、特別サービス！　ゲーム画面をバーンと紹介するぞ。プレイヤーが操作する自機は、パワーアップしていくと、前方はもちろん後方への攻撃もできるようになる。こいつぁたのもしいぜ！



▼独特のデザインが印象的なステージ。いままでにはない無機質感があるね。

▲宇宙空間を進む自機。背景がとってもキレイだね。



◀はるかかなたまで広がる背景。奥行きがあって、グラフィックのほうに見とれそう。



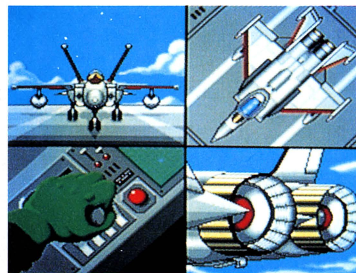
HAWK F-123



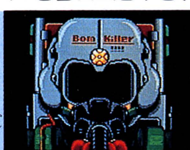
パック・イン・ビデオ／6800円

開発情況　3月13日発売予定

あの戦いがスーパーCDロムで！



独裁者の侵略を阻止するため鋼鉄の鷹が飛びたった——。多重スクロールのステージで展開するスーパーCDロムSTG／



▶ステージ間にはビジュアルシーンもある！

マインスウィーパー

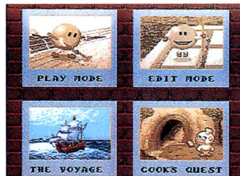


パック・イン・ビデオ／6200円

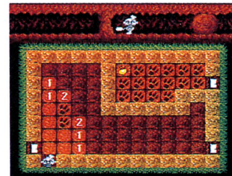
開発情況　3月13日発売予定

手に汗にぎる掃海パズル！

数字を頼りに隠された機雷をさがすハラハラのパズルゲーム、ついに3月発売決定／　難易度順にゲームが進むPLAY MODEの他、7つの海を進むTHE VOYAGE……など、4つのモードが付いているぞ。



◀エディット・モードも含め、4つのモードが付いているのだ。



◀これは洞窟内で卵を捜すCOOK'S QUEST。

開発情況

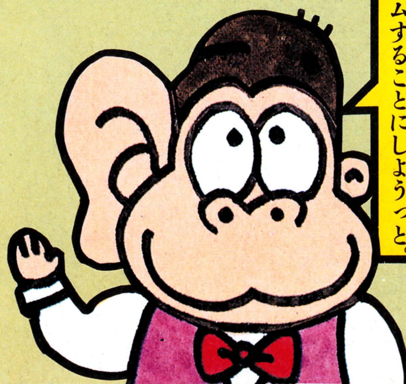
●これからの1か月がいちばん寒さの厳しいとき。カゼには充分気をつけなきゃ。さて、3月には年末にも増してソフトの発売予定本数が多い。春休みにはしっかりゲーム曜日を決めておいたほうがよさそうだね。それじゃ今月の開発情況を伝えることにするよ。

●ナグザットさんの「熱血高校ドッジボール部PCサッカー編」（カード版）は来月号で画面を見せられそう。

●シュールドウェーブさんの参入第1弾ソフト「PCココロン」は、来月号で画面写真を発表できるよ。

●メディアリングさんの「ゼロヨンチャンプ2」は、スーパーCD-ROMソフトとして年末登場予定。「ゼロヨンチャンプ」のほうは、3月27日に3度目の再販が決定したぞ！

●パルソフトさんの「マジカルチェイス」は、発売後「あっ」と言う間に売り切れ。ちょうどこの月Pが発売の1月下旬に再販されているぞ。手に入れたい人は急げ！



●ココナッツジャパンさんの新作「カラーウォーズ」（右の写真）は、色のついたボールを使った立体オセロ。3つのおもしろモードつき。来月号で紹介できるかな。



■最新ゲーム・熱いウワサ■

●工画堂スタジオさんが、「スーパーシュヴァルツシルトⅡ」の発売を決定したとか。前作にのめりこんだ人は発売が待ちきれないね。

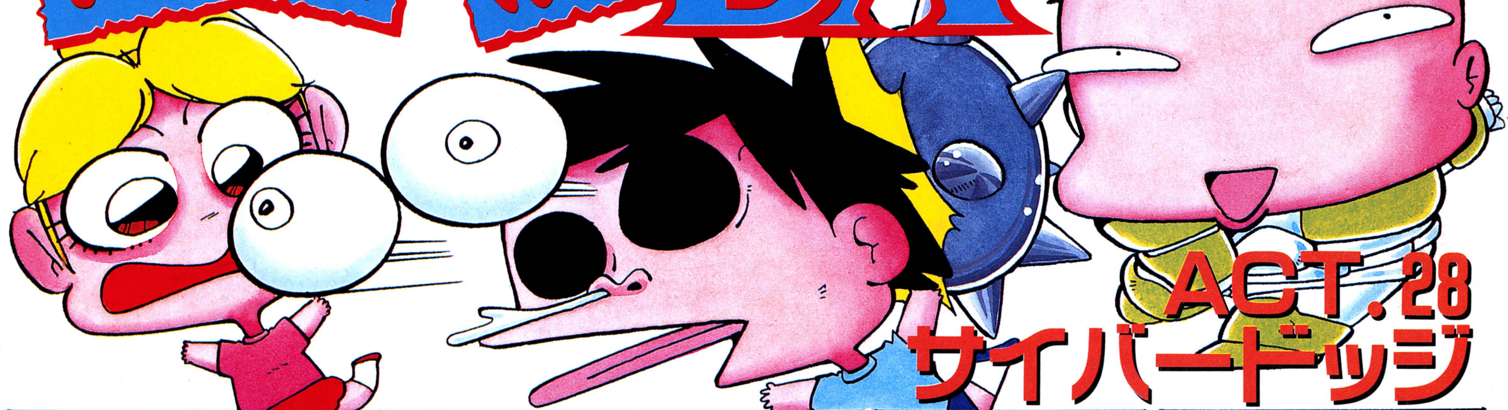
●サン電子さんから、来月新作が発表されるかも。ソフトのタイトルはまだ発表できないけど、あれだよ。

©RIGHT STAFF

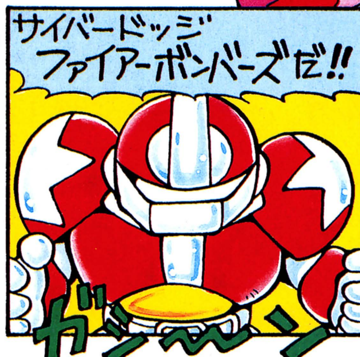
©ACR CO., LTD 1992 ©PACK-IN-VIDEO 1992

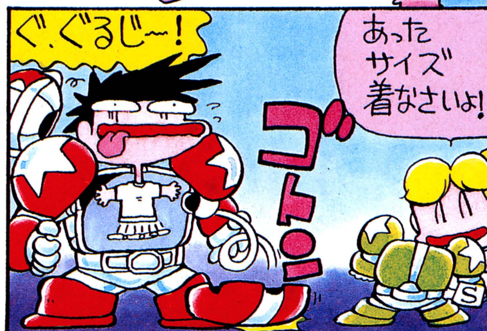
神楽坂DX

パパ玉井たけし

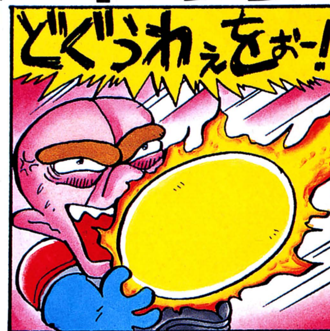


★ドッジボールで必ずいるヤツ・ただ逃げ回る↗

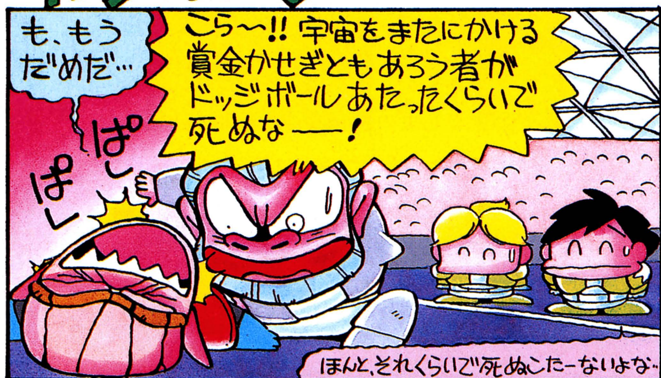


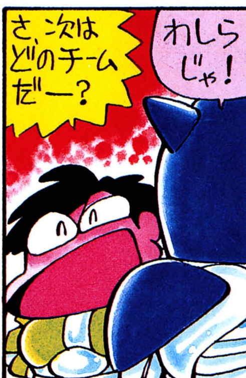


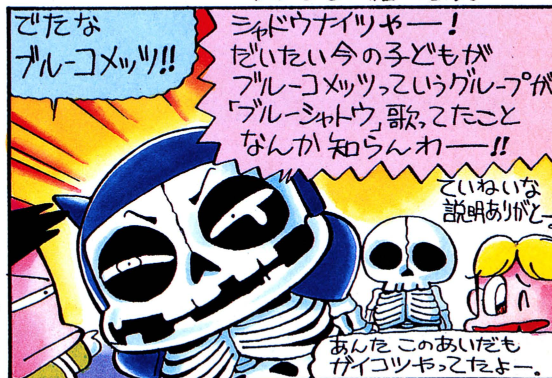


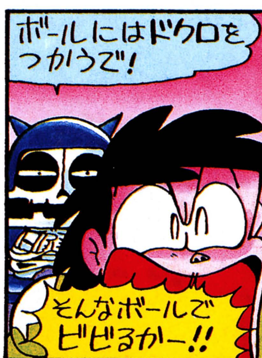


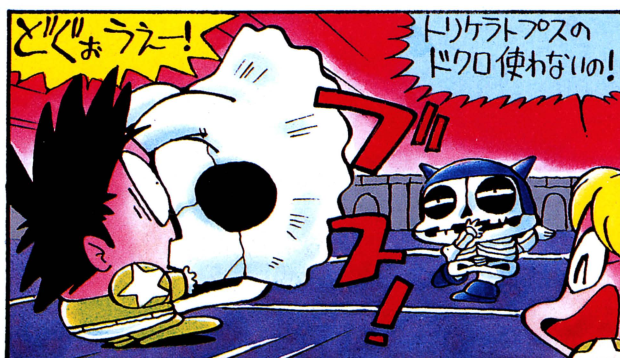
すばらしい絶叫です。

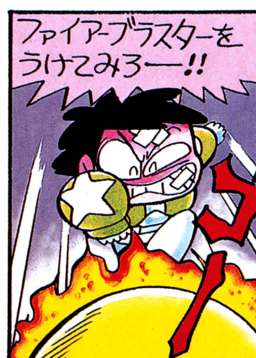


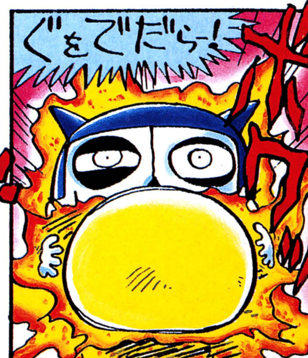






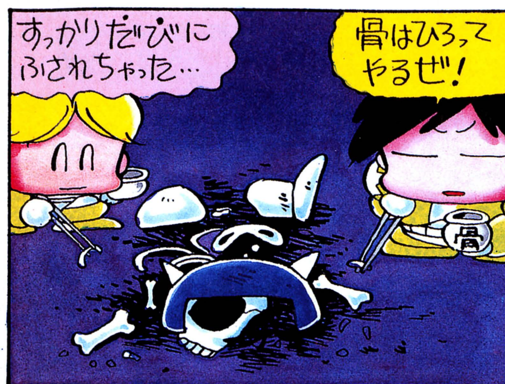




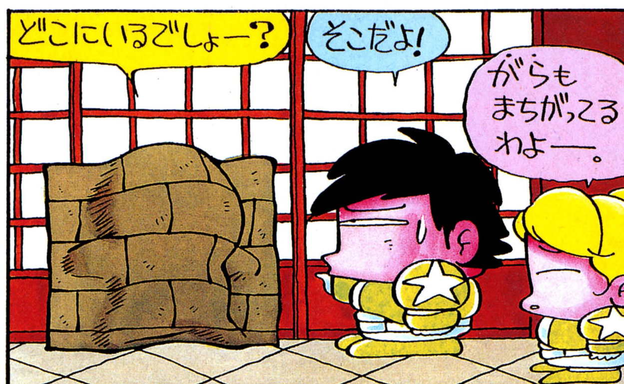


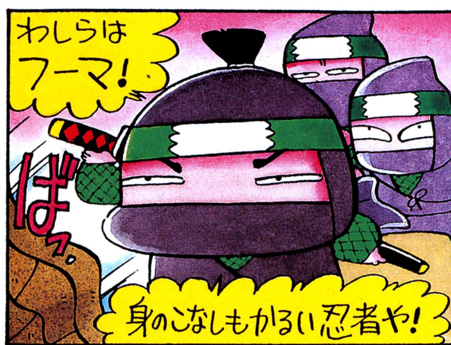
 協力／浅原一義

だけで試合の流れに関係ないヤツ。必ず最後に残り、あっさりやられる。



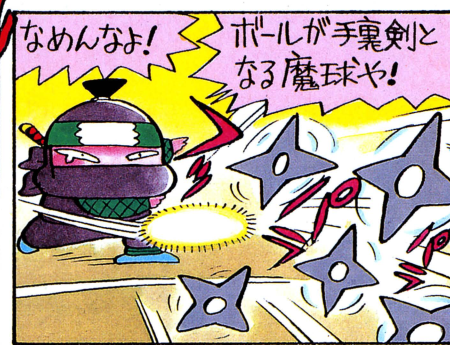


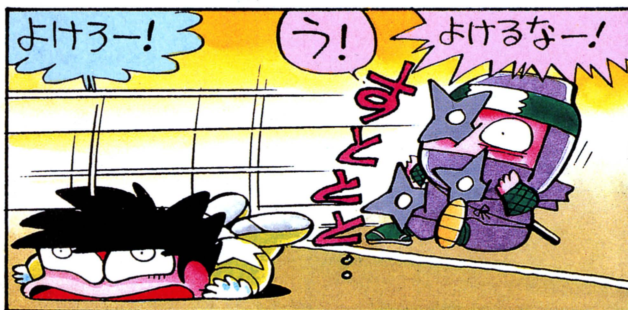




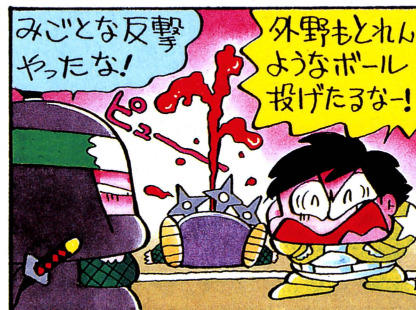




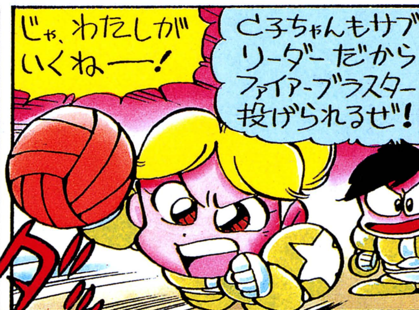


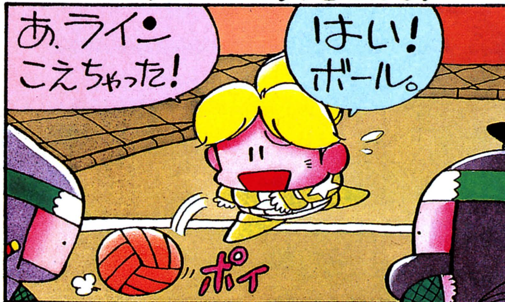


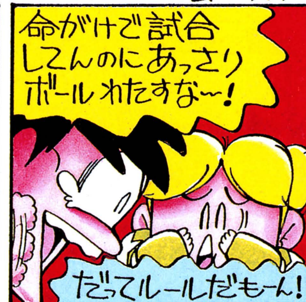
おいおい ふせたりはできんぞ！

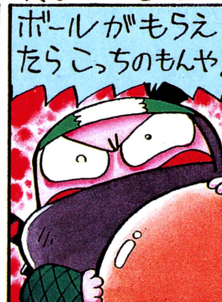


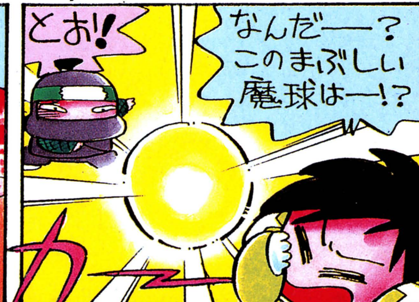
出血大サービスなゲームです。

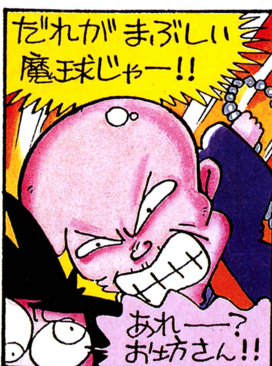


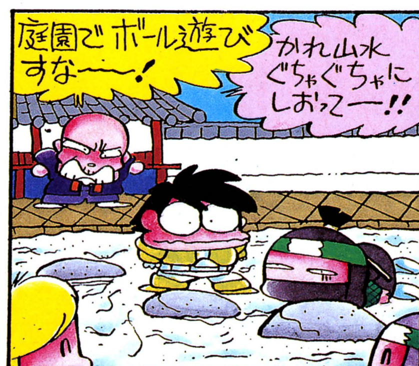


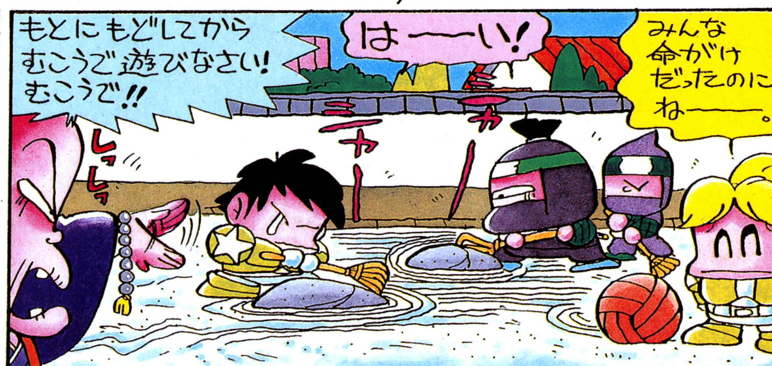












※子供のためにトホーもない量の仕事を抱えている玉井先生に陣中見舞を！（あて先）〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2－3－1 小学館 月刊PCエンジン 玉井たけし先生係

新レビュー大作戦!!

Review

1/31〜2/28

	NHK大河ドラマ太平記	ゲートオブサンダー	パロディウスだ!
	 1月31日発売　6800円 NHKエンタープライズ 	 2月21日発売　6800円 ハドソン 	 2月21日発売　9800円 コナミ 
AM **パロで決まりだ!** 何といってもパロディウスのすごさは、ぜひ一度見てもらいたい。8Mでこの値段も納得だぜ。一週間後にはツインビー。コナミウィークでんな。	**70** カードでは久々のSLGだけど、戦略SLGというよりはボードゲーム感覚で楽しめるようになっている。操作や手順が簡単だし、純粋に戦いのみに集中できるんだ。グラフィックも一風変わった絵巻物語風で、とっても雰囲気がでている。TVのファンだった人にはおすすめですね。	**85** 開始早々からの敵の猛攻やド派手さはSCD初のSTGの威力を見せつけられる。こちらの攻撃もド派手だしね。ただ、休む間もないステージ構成や大味気味な敵のパターン等、STGファンでないと辛い部分もあるかも。某有名横STGのファンだったらおすすめのソフトだ。	**100** ミス神戸の腰の動き、ハニーみかよの憂いの涙。青少年の健全な理性を破壊するには充分すぎる。正直いってここまで完璧にできるとは思わなかった。悔しい。十代の時にこのソフトに出会っていたら僕の人生は大きくかわったかも知れない。PCユーザーよ、これを買わなきゃ嘘だ。
YUGON **やっぱSTGだね** 今月はかなり力の入っているゲームばかりだったからレビューも楽しかったな。特に3本のシューティングはどれも違った楽しさがあってグ〜だ。	**80** 単純に戦略だけを楽しめるというのは、ものたりないかなぁ〜と感じる半面、手軽に遊べるっていうメリットもあるよね。システム自体がシンプルだから、すんなり入り込めるし、戦闘シーンも細かい数字が出てこないから、いままでシミュレーションを敬遠してきた人も楽しめるぞ。	**85** グラフィック、サウンド、内容ともにド派手のひとことにつきるこのゲーム。豪雨のごとく降りそそいでくる弾を、絶妙のテクニックでよけるといったタイプではなく、パワーアップした自機の力で敵をねじふせるんだよね。やや単純な気もするけど、爽快感はバッチリ味わえるかな。	**95** ゲーセンのヒット作をほとんどそのままPCエンジンで遊べるのはうれしいかぎり。グラディウスや沙羅曼蛇とはまた違ったおかしさがあるし、内容もかなりこっているからね。親切な難易度設定や、パワーアップの選択、などなどユーザーへのサポートが万全なのも好感が持てるね。
まりりん **今月はSTGで!** 私なら迷わずコナミの2本。STGファンにはゲートオブサンダーをおすすめしちゃいます。寒い中このゲーム達で熱くなってくださいね。	**75** わぁ変わった絵柄ねぇ、まるでき り絵みたい。でも絵とは違ってゲーム内容はいたってシンプル。SLGはごちゃごちゃコマンドがあって頭をめちゃ使うってイメージ強いけど、このゲームはそんなことをはねのけたと思う。TV番組を知ってる人は2度楽しめるといった感じかな。	**80** おード派手だ。SCDでのSTGってはじめてだからどんなもんかと期待してたらこんなハデハデだったなんて…。でも私はこの手のゲームはニガテだから、うまくは言えないけど難易度設定がついてて初心者でも遊べるし、STGファンでなおかつSCDがある人にはおすすめです。	**95** めちゃスゴイ!　なんてったってCD・ROM²を持っていない人は、心から喜べるでしょう(笑)。これまでCD・ROM²がだいぶ活躍したけど、コナミさんの参入以来カードにも勢いがついてきて、この「パロディウスだ!」でPC界を究めたって感じ。ほんと究極の一本です。
てらもー **やっぱ、パロか?** とにかくパロの出来には驚いた。コナミのPCにかける意気込みを感じる。他のメーカーさんも、このパワーを見習ってほしかったりするぞなもし。	**80** あたかも絵巻物のようなグラフィックが楽しい。これはなかなか新鮮。ゲームもシミュレーションとしてベーシックな作り。余計な要素をカットして、遊びやすさに徹しているのは好感がもてる。難をいうなら、操作性がいまいち良くないのと、ゲームのテンポが遅いことかな。	**80** そーとうハデなシューティングだね、これは。このくらいハデだとやってて気持ちイイ。ゲーム自体もちょっと粗野だけど、きちんと作ってあって、シューティングファンなら文句なく楽しめる。ゲームがわりと簡単なのもグー。ただ、ハデすぎて目がいたくなるかも?	**85** びっくりタマゲタうひょー。とは、このゲームのためにある言葉だ(意味不明)。とにかくデキがイイ!! 正直、PCでここまで出来るとは思わなかった。ほんと、アーケードまんまの完成度。コナミさんってば、ス・ゴ・イ!!　オリジナルのファンなら買う義務があるぞ、こりゃ。
JACK **お年玉で買おう!** 迷わず「パロディウスだ!」に決め!　ぜひPCユーザーにプレイしてもらいたいソフト。ほかの6本もすてがたい味があっていいぞ。	**75** CD−ROMのソフトのように、あれもこれもと欲張ったところがなくて、かえってプレイしやすいね。コマンド類もシンプルでわかりやすいから、初心者でもすぐに楽しめる。TV番組に沿ったシナリオってことで、シーンを思い出しながらプレイするのもいいんじゃない。	**85** これでもかっていうくらい画面がハデハデ。敵の演出も大げさで、この手のものが好きな人にはたまらないシューティングゲームだ。逆にその大味さに物足りなさを感じる人もいるかな?　難易度設定がノーマルなら、ヘタな人でもグングン先へ進めるっていうのもいいね。	**95** PCエンジンでここまでおもしろいゲームができちゃうの?って驚くほど完成度、移植度の高い一本。グラフィック、キャラetc…どれをとってもアーケード版をそっくり家に持ってきたよう。まさかこんなに早く、しかも忠実にPCに移植されるとは思ってなかったのでうれしい。
from **MAKER SIDE**	家臣管理の困難さ、領国経営の忙しさにお悩みの方、「オレはただ戦いたいだけなんだ!」という方に特におすすめいたします。	SCDならではのド派手なビジュアルはもちろんですが、スタッフが力を込めて作り上げた、迫力満点のサウンドも楽しんでください。	うひょー!すごい満点だ。出すソフトどれも高得点もらえて、今年も良い年になりそーです。是非この出来ばえを確かめて下さい(デコ助)

出たな!!ツインビー



2月28日発売　6800円
コナミ

次々と移植希望の夢が実現していくコナミの第4弾は、みんなの人気者ツインビーの最新作。こちらも完璧な移植度プラス遊びやすさで満足度100%だ。ぜひ2Pで遊んでほしい。ユーザーの声がこのソフトを実現したといっても過言ではないはず。移植希望のハガキ、僕もだそうっと。

とにかくグラフィックがきれいだね。カラフルな絵が次から次へと出てきて、それだけでワクワクしてきちゃう。でもゲームの難易度はかなり高めなんじゃないかなぁ。難易度のセレクトがついているからいいものの、EASYでやってもかなりつらいものがあるもんな…。

ファミコンで遊んだことのあるツインビーが、まっまさかPCで遊べることができるなんて思ってもみなかった。キャラは相変わらず可愛いし、音声も入ってってGOOD！唯一残念なところは、もう少し面数が多かったらよかったなぁ。ということ。あとは完璧ですね。

それにしてもコナミさんには、勢いがあるな。飛ぶ鳥を落とすって奴。このゲームもそう、まさに飛ぶ鳥を落とす!!…あっ敵キャラね。移植の具合は良好。グラフィックはかーいーし、音楽も及第点。2Pが出来るのもうれしいかぎり。オリジナルが好きな人は迷わず買いだね。

ファミコンでも、いろいろなシリーズが発売されているツインビー。人気のシリーズだけに待ってた人も多いはず。もちろん、ゲームの完成度はパロディウスだ！と同様もんくなし。ツインビーが2人同時プレイで燃えるのは、このPC版でも同じこと。背景の楽しさも見逃せない。

♪もーすぐ春ですねぇ!!鯉を飼ってみませんか。「出たな!!ツインビー」のソフトももうすぐ発売日、ちゃんとこうたらんかいっ。（デコ助）

ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション



2月28日発売　6800円
タイトー

平面版「上海」といったところなんだけど、やはりぐぐっとハマりこんでしまうのであります。その上、ぎゅわんぶらあ軍団のバカバカしくも笑ってしまうギャグの味付けがされていてグー。たまには一生懸命頭を使ってパズルゲームに熱中してはいかがでしょうか。結構、キマすよ！

麻雀牌を使ったパズルゲームなんだけど、ルールがけっこうこっていて、う〜んとうなってしまうくらい考えなきゃいけないのだ。いちおう救済措置はあるものの、それでもボクにはかなりしんどいみたい。パズルゲームが大好き！っていうひとにはオススメするけどな。

オープニングのアニメーションじゃなんのゲームかよくわからない所がいい（なんのこっちゃ）。ルールが難しいから慣れるまでが大変そう。ゲーム中「えーそれ取るの」とか言われると、なにか悪いことした？とか不安になってしまった。でも慣れるとはまりまくっちゃうと思うよ。

オープニングがいい、良すぎる。原作知っている人なら爆笑間違いなし。んで、ゲームのほうはムズーい。苦労して取った牌が、えーそれ取るの一、と言われた日にゃ、泣きたくなってくるよ。それでもやっちゃうのは、この手のゲームの持つ麻薬性なんだろなー。

上海のような麻雀パズルで、いちどハマったらなかなかぬけられなくなるパズルソフト。ツアーモードなら、勝てば次のアニメーションストーリーが見られるし、「えーっ、それとるの一」なんていう女の子の声も入るから、画面にハデさはないものの、飽きさせない作り。

一度ハマったらぬけられない。ギャグも最高。ゲーム中の「えーそれとるの一」とか「このタコ」のボケにツッコミを入れろ。（かーしま）

ライジング・サン



2月28日発売　7800円
ビクター音産

2種類の戦闘が楽しめる源平戦SLG。城攻めモードではアクションのノリで楽しめ、通常戦闘はSLGっぽく指示を出して戦える。なによりリアルタイムなので、状況が目に見えてわかるのがいいよね。敵将を追う場面は、馬を操作して敵を倒していくという、活劇SLGなのだ。

システムがかなり斬新だから、正直最初はとまどったりもしたけれど、なれるとどんどん深みにハマっていく感じ。要所々々にあるアクション部分もけっこうおもしろいしね。戦略を練るだけじゃなくて、アクションでケリをつけるってのがいい。SLGファン以外も楽しめると思うな。

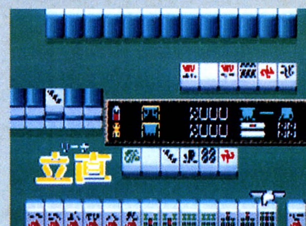
ゲーム名からSTGと思っちゃったけど、SLGだったのね（意味なし）。ゲームはというと初心者にはとっつきにくい！　リアルタイムは新しくていいけど、訳がわかんなくなっちゃうのは私だけかな？　でも戦闘のほうは2種類あって慣れるとけっこう楽しいよ。

このゲームは評価が難しいなぁ。はっきり言って、SLGじゃないんだよね。ゲームとしてはけっこう面白い。リアルタイム制は新鮮だし、要所要所のアクションもまぬけで楽しい。ただ、そのアクションにゲーム自体の比重を置きすぎ。なーんか、SLGだかACTだかわかんない。

リアルタイムで敵が動いていたり、城に攻め込んで占領するときは弓や刀でアクションできるモードになったり、今までのSLGにない要素がいっぱい。戦闘中に戦術を変えられるのも親切。リアルタイムだから、敵がいきなりせめてきたりするのも気分だね。

SLGファンの皆さん、このゲームは絶対買いですよ!!歴史シミュレーション初のリアルタイムが、なかなかいい味だしているのです。

麻雀覇王伝 カイザーズクエスト



2月28日発売　7200円
UPL

勝てば、敵のお姫様が脱ぎ、負けると自分の連れのお姫様が脱ぐという、何というラッキー、いや大胆な発想のゲームだ。牌も大きくて見やすいし、ノーマルモードでは純粋に麻雀だけを楽しめるから麻雀フリークも満足。国とりモードは、もうちょっと仕掛けがあってもよかったね。

メインの『くにとりモード』は、かなりボリュームがあるみたいだから、長く遊べそう。なんだけど、セーブできないのはちょっとツライな。難易度は、最初からムチャクチャむずかしいなんてことはない。とりあえず買っておいてソンはないと思うな。女の子も出てくるし…。

私は麻雀ができないから、はっきりいってつまんないし、お姫様が脱いでくれてもちっともよくない！できれば私みたいな人のためにトレーニングモードとかあるとうれしかったんだけど（たんなるわがままになってしまった）。でも国どりモードは麻雀ができる人には楽しめそう。

なーんか、けっこうアダルトな感じ。脱ぐわけじゃないけど、各国のお姫様がなかなかエロいのだ。いいね、こういうのは。麻雀自体はフツー。アイテムとかもあって楽しいし、高い手でアガったときのデモもかーいい。RPGっぽいのは意見がわかれるところか!?

このソフトはやはり国どりモードでやらなきゃ。麻雀に勝っても負けてもお姫様が脱いでくれるところがグー。見やすくて目の疲れない色使いもいいね。城までつくにはたくさんの敵と対戦しなくちゃいけないけど、高得点であがればミニアニメも見られて楽しいぞ。

シンプルな麻雀ゲームを綺麗なグラフィックが盛り上げてくれます。今まで麻雀をやったことがない人もカイザーでトライ！（UPL山崎）

メーカーからキミへの愛のメッセージ

HOT LINE



「クイズの星」(仮称)が両対応からスーパーCDロムロム専用に変更になりました。ゴメンナサイ。そのかわり内容は信じられないくらい良い出来なのでお楽しみに！あー早くみんなに遊んでもらいたいよー。みんなで猿になろー。猿年だもん！　(サン電子　山本)

みなさん、大戦略の発売が遅れてしまって申し訳ない。
早く発売できる様に、一生懸命開発に励んでいますので、もうしばらく待ってて下さいネ。
(マイクロキャビン　ひで)

さあ発売が近づいてきた「麻雀覇王伝カイザーズクエスト」。このゲームの売りはなんといってもお姫様のグラフィックなのだが、もう一つ、ディフォルメキャラによるアニメーションがめちゃラブリーなのだ！ぜひ実物で見てくれ〜！
(UPL　山崎)

もう見つけた人も多いと思うけど「ゲンジ通信あげだま」にも激烈技があるのだ。タイトル画面でⅠとⅡを押しながらセレクトボタンを押すと難易度設定や面セレクトができるようになるよ。これで全面クリアも可能だね。
(日本電気HE　こん)

「テラフォーミング」は4月の発売だぁ〜！みんなもそれまでお年玉をとっておくんだぁ〜！そしていまのうちにキミのPCエンジンを冬眠させてあげてくれたまえ〜！さらに発売日にみんながお店にならんでくれたらうれしいな〜☆
(ライトスタッフ　小川)

どーも²。みなさんお元気ですか。お正月はいかがでしたか？お年玉は、いくらぐらいもらったのかな。けっこうもらっているでしょうね。そのお年玉でぜひ、タイトーのソフトを買ってやって下さい。おねげえしますだ。
(タイトー　川島)

あっという間に正月が過ぎて、あっという間に春休みが近くなり、あっという間に暑い夏がきて、あっという間に秋になり、あっという間に冬休み。でも新作はいまだ完成せず。開発のそこのお方！なんとかしてチョンマゲ！
(ユニポスト　あど)

長い開発期間をかけたぶんだけ、力が入っている「太閤記」。やっと発売日が決定しました。
ほんとに長い道のりだった…。
'92年3月28日発売予定なので、みんな、よろしくネ。
(アスク講談社　K)

ハロー！　92年は海外物を楽しむ年ですよ。続々と出す予定なので指を鳴らして待っていてほしい。まず『ザ・キックボクシング』『ザ・デビスカップテニス』が出ますが、今までにないリアルな画面、迫力なので、是非期待してほしい。
(マイクロワールド　吉川)

今月は復活のきむりんです。いよいよ来月は「山村美紗〜」が発売。もう、あまりの面白さにビキビキしちゃうぞ。スーパーCDを持ってない人は、お年玉で買っておこう。くれぐれもお酒なんか買って気絶しないようにね。
(ナグザット　きむりん)

緊急速報!!「04チャンプ」Xマスに売切れ続出。問合せの電話で悲鳴・悲鳴で急遽3月再販決定！今度こそバッチリ予約で入手してね。合わせて「04」シリーズ化決定！年末に新車満載のスーパーROM²で登場予定。
(メディアリング　ZⅡ)

源平合戦をもとにした歴史シミュレーション『ライジング・サン』の発売日が近づきました。リアルタイムでアクション・シーンもあって、そんでもって戦略ゲームという欲張りなゲームですので宜しく！
(ビクター音産　みなみ)

東京に降った雪が凍えるような寒さを連れて来た。ビルや家並を白く染めあげて延々と降り続けた。季節が変わって行く気配が押し寄せて冷たい風が吹く。積もって行く雪が季節を告げる。いつか雪が溶けてしまう頃に新しい春がやって来る。(日本エイコム　TSY)

皆さんにはお待ちかねの、天外魔境Ⅱの発売日が決まりました。本当に長い間お待たせしてしまって、ごめんなさい。
しかし、内容の方は確実に絶対に面白いと自負しています。
ぜひ、一度お試し下さい。
(ハドソン　高橋)

年末から年明け7日迄フロリダのディズニーワールドで遊んできました。サイコーに楽しかったけど栗きんとんはなくなってるし、おモチはかびてるし、仕事がたまって初詣にはしばらく行けそうにないし……あたしのお正月はどこ？
(NECアベニュー　FUMI)

あっという間に正月休みも終わってしまった。ボーナスでDUOを買ってスーパーシュヴァルツを遊んでいたのだ。いやー、自社のゲームとはいえはまるはまる。本誌になかなか良くできていると書いてあったが、嘘ではないようだ。
(工画堂スタジオ　トニー)

えーん　えーん!!
昨年からのカゼで今だにふらふらなのです。て言っている間にもうすぐバレンタインデーなのネ。みんなもカゼとチョコレートの食べすぎには注意しようネ。
ゴホン　ゴホン
(アイレム　かおり)

アスミックの最新情報がきけるテレホンサービスに今すぐ電話しよう！アスミッくんと恋人のアミちゃんの楽しいおしゃべりに気分もハッピー。03-3235-5902だよ。PCエンジン最新ソフト情報は毎度お待たせしてるけどもう少し待っててね。(アスミック　大原)

みなさん!!お待たせしました。いよいよ2月21日に「IQ PANIC」が発売です。大人数でやるにはもってこいのこのゲーム。春休みで遊ぶ為に今から練習して友達に自分のIQの高さを見せてやろう。絶対、遊んでくれ。
(IGS　菊地)

アァ〜忙しい……。
「シュビ3」が今月発売されれば少しは楽になると思ったのになぁ。「妖子」と「マクロス」が後ろに控えてるんだもんなぁ〜
というわけで今年もよろしく。
はぁ〜
(孤独にグチるメサイヤ　岩崎)

読者のみなさま！　早坂でございます。「年末ジャンボ宝くじ」は当たりましたか？92年PCエンジン初荷ソフトは、8M大容量の「パロディウスだ！」。私はDUO買ってスタンバイOKです。おもしろ一番ソフトで、初笑いでっせー。　(コナミ　早坂)

全国に推定1千万はいると思われる「麻雀学園がほしいっ！」というファンのみなさん。これは直接、我社からは購入できません。再販の予定もありません。再販はしたいんだけど、できません。なぜかというと…。
(フェイス　だあくん)

いよいよHuカード版の“パチ夫くん十番勝負”!!発売日決定だよ。3月13日(金)だよーん。5月には“カラーウォーズ”も発売するし、その次は“パチ夫くん幻の伝説2”も…。PCエンジンのファンの皆さん！今年もココナッツに期待しててね！(ココナッツまりまり)

「BABEL」の発売が3月に延びました。本当にごめんネ！　よりよいものを作る為、開発者も寝ずに頑張っております。
まっこれで、3月はバベルとサイキックストームの2本でキマリだね！　楽しみに待ってて下さい。(レーザーソフト　アコ&マコ)

このコーナーを担当するようになってから、この号で丁度一年目になります。ということは、もう12回もこのコメントを書いたということですねー、最初の頃に、どんなコメントを書いていたのかもう忘れてしまった・・・光陰矢のごとし。(ホームデータ　NII)

ワイルド！グレード！そしてファンキー!!な「サイバードッジ」ワールドはもう楽しんでもらえたでしょうか？
ご感想などお待ちしていますので、ヨロシクお願いします。
(トンキンハウス　やすりん)

春麗Mがかぜっぴきの為、代打で登場する私。今は新作ゲームの開発におわれる日々…でも、私はアクションが苦手だから、デバッグできそうもありません。
みんな購入したら、各自デバッグよろしくね♡(…なんちて。)
(ブレイン・グレイ　少女椿)

PCエンジンソフト第1弾「ロード・オブ・ウォーズ」。みんな楽しんでくれてるかな。このソフトに続く新作は春休みまでには発表できる予定。どんなソフトかそれまでお楽しみに。
(システムソフト)

小寒だ！大寒だ〜も何のその。いつも熱いメッセージを寄せてくれる読者諸君へ贈る今年初の発表といえば、スーパーCD-ROMの発売!?　しかし何といっても日ごとにその神秘のベールをはずしていく「川ぬし」にご注目！
(パック・イン・ビデオ　マミ)

いよいよライザンバーⅢが出るぞ。スーパーロムロムシステム専用だからアイテム類もハデハデだー！グラフィックもハデハデだー！Ⅱより簡単になるから攻撃もハデハデだー！なお発売日は春頃になりそうなので、お楽しみにね。
(データウエスト　ハデハデ斉藤)

CESに行ってきたのだが、会場が殺人的に広かったので、すごく疲れた私。もちろんカジノでギャンブルも満喫したしアタリゲームズやテンゲンUSAにも潜入し、実り多かったが、帰ってくると仕事の山脈…。あーあ。
(テンゲン　JUN)

最近気に入ってるもの。弁慶の大薙刀、義経の舌出し高笑い、琵琶法師が奏で出す鳥獣戯画、鬼姫のモモチラ、どうしても「亀甲しばり」と聞こえてしまう誰かさんの音声合成のセリフ。
(ナムコ　オカポン)



今回はこの話題で寒さも吹き飛ばしちゃおうって事で昔ゲーセンに通った事もあるという人にとっては懐かしい。そうでない人にも新鮮なゲーム「テラクレスタ」が発売される事になりました。皆さん楽しみに待っといてね。
(ニチブツ　こと)

読者のみなさーん明けましておめでとうございます。今年もリバーヒルソフトはガンガン飛ばしていくので宜しくお願いしまーす。さて今月はCESに行ってきたのだ。あんな事もこんな事もして帰ってきたのだ。ひひひ…!!
(リバーヒルソフト　ダッピー)

みなさんこんにちは。『太平記』は、面白かったでしょうか？　実は、新作発表!!　といきたいところなのですが、紹介できるような情報がまだ……。来月号には必ずや、新作を紹介いたしましょうぞ。
(インテック　クワタ)

スポーツフェスティバルのファインショットゴルフでコンテストをやるぞ！　詳しくは広告を見て欲しいのだが、優勝者にはなんと、欲しいかどうかわからないけど、PCエンジンLTをプレゼント。どんどん応募して下さい。
(ヒューマン・茶々丸)

COMING SOON ●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
1/31	NHK大河ドラマ太平記	NHKエンタープライズ	6800円
1/31	ウルトラボックス6号（CD）	ビクター音産	5800円
1/31	サイバードッジ	トンキンハウス	6800円
2/7	ブロウニング（CD）2M	RIOT日本テレネット	6980円
2/21	ゲートオブサンダー（CD）2M	ハドソン	6800円
2/21	IQパニック（CD）	IGS	8900円
2/21	パロディウスだ！	コナミ	9800円
2/28	出たな!!ツインビー	コナミ	6800円
2/28	改造町人シュビビンマン3ー異界からのプリンセスー（CD）	メサイヤ	6800円
2/28	ライジング・サン（CD）	ビクター音産	7800円
2/28	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 麻雀パズルコレクション（CD）両対応	タイトー	6800円
2/末	ヒューマンスポーツフェスティバル（CD）2M	ヒューマン	5900円
2/28	麻雀覇王伝カイザーズクエスト	UPL	7200円
2/28	未来少年コナン（CD）2M	RIOT日本テレネット	7200円
2/28	雀偵物語2ー宇宙探偵ディバン完結編ー（CD）	アトラス	4800円
3/予	山村美紗金蘭花京絵皿殺人事件（CD）2M	ナグザット	7200円
2/予	雀偵物語2ー宇宙探偵ディバン出動編ー（CD）	アトラス	4800円
3/13	サイキックストーム（CD）2M	レーザーソフト日本テレネット	6980円
3/13	極楽！中華大仙	タイトー	6800円
3/13	マインスウィーパー（CD）	パックインビデオ	6200円
3/13	HAWK F-123（CD）2M	パックインビデオ	6800円
3/13	魔物ハンター妖子ー魔界からの転校生ー（CD）	メサイヤ	6800円
3/19	夢幻戦士ヴァリス（CD）2M	RIOT日本テレネット	6980円
3/19	シャドーオブザビースト（CD）2M	ビクター音産	7200円
3/26	天外魔境II卍丸（CD）2M	ハドソン	7800円
3/27	川のぬし釣り自然派（CD）	パックインビデオ	6900円
3/27	BABEL（CD）2M	レーザーソフト日本テレネット	6980円
3/下	ザ・デビスカップテニス（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
3/中	ザ・キックボクシング（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
3/予	クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい（CD）両対応	アトラス	6200円
4/予	キャンペーン版大戦略II（CD）2M	マイクロキャビン	価格未定
3/6	トイレキッズ	メディアリング	6900円
3/13	パチ夫くん/十番勝負	ココナッツジャパン	7900円
3/予	スプリガンmark2（CD）2M	ナグザット	価格未定
3/予	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編（カード）	ナグザット	価格未定
3/予	スペースファンタジーゾーン（CD）	NECアベニュー	価格未定
3/予	フォゴットンワールド（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
3/予	ソーサリアン（CD）2M	ビクター音産	7200円
4/予	源平討魔伝巻ノ弐	ナムコ	価格未定
4/予	テラ・フォーミング（CD）両対応	ライトスタッフ	価格未定
4/予	ビルダーランド（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
4/予	スライムワールド（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
4/予	ライザンバーIII（CD）2M	データウエスト	価格未定
4/予	超時空要塞マクロス2036（CD）両対応	メサイヤ	6800円
3/28	太閤記（CD）	アスク講談社	価格未定

■発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	価格
ブランダーズ（CD）2M	IGS	価格未定
ドラゴンブリード	アイレム	価格未定
アルガノス（CD）両対応	インテック	価格未定
ザ・プロ野球III（仮・CD）	インテック	価格未定
モンスターメーカー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトIII（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定
ゲイングランド	NECアベニュー	価格未定
ボナンザブラザース	NECアベニュー	価格未定
ダライアス2（CD）	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう（CD）	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森（CD）	NECアベニュー	価格未定
チキチキボーイズ（CD）	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜（SG）	NECアベニュー	価格未定
サイレントメビウス（CD）2M	角川ニューメディアオフィス	価格未定
スーパーシュヴァルツシルトII（仮称）（仮・CD）	工画堂スタジオ	価格未定
カラーウォーズ	ココナッツジャパン	価格未定
パチ夫くん幻の伝説2（CD）	ココナッツジャパン	価格未定
クイズの星（CD）2M	サン電子	価格未定
PCココロン（CD）	シュールドウェーブ	価格未定
マミーヘッド	タイトー	価格未定
TATSUJIN	タイトー	価格未定
幻蒼大陸オーレリア（CD）両対応	タイトー	価格未定
ゴッドパニック史上最強の軍団（仮）	テイチク	価格未定
50th（CD）	テイチク	価格未定
マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定
ピーターパックラット	テンゲン	価格未定
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	価格未定
ゼロウイング（CD）	ナグザット	価格未定
つっぱり大相撲	ナグザット	価格未定
ウィザードリィ（仮・CD）2M	ナグザット	価格未定
双截龍（ダブルドラゴン）2（仮・CD）2M	ナグザット	価格未定
21エモン	日本電気HE	価格未定
F1サーカス（仮・CD）2M	日本物産	価格未定
イースIV（CD）2M	ハドソン	価格未定
不思議の海のナディア（CD）	ハドソン	価格未定
銀河お嬢様伝説YUNA（CD）2M	ハドソン	価格未定
スターパロジャー（CD）2M	ハドソン	価格未定
雷電（CD）2M	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記（CD）	ハドソン	価格未定
ボンバーマン'92	ハドソン	価格未定
宇宙戦艦ヤマト（CD）2M	ヒューマン	価格未定
ファージアスの邪皇帝（CD）2M	ヒューマン	価格未定
盟約の定義	ヒューマン	価格未定
ラプラスの魔（CD）2M	ヒューマン	価格未定
IT CAME FROM THE DESERT（CD）	ビクター音産	価格未定
TVスポーツスペシャル（CD）2M	ビクター音産	価格未定
ストラテゴ	ビクター音産	価格未定
LOOM（CD）2M	ビクター音産	6900円
ジェノサイド（CD）2M	ブレイングレイ	価格未定
ラストハルマゲドン2（CD）2M	ブレイングレイ	価格未定
ああっ女神さまっ	メサイヤ	価格未定
ワールドカップ（サッカー編）（CD）2M	メディアリング	価格未定
ゼロヨンチャンプ2（CD）2M	メディアリング	価格未定
BURAI 2（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
デジタルコミック「トップをねらえ！」（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	価格未定
コズミックファンタジー3（CD）2M	レーザーソフト日本テレネット	価格未定

CALENDAR 2 1992 FEBRUARY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
		節分				★ブロウニング				建国記念の日			バレンタイン・デー							★ゲートオブサンダー ★IQパニック ★パロディウスだ！							★出たな!!ツインビー ★改造町人シュビビンマン3 ★ライジング・サン ★ぎゅわんぶらぁ自己中心派 ★麻雀覇王伝カイザーズクエスト ★未来少年コナン ★雀偵物語2	月刊PCエンジン4月号発売

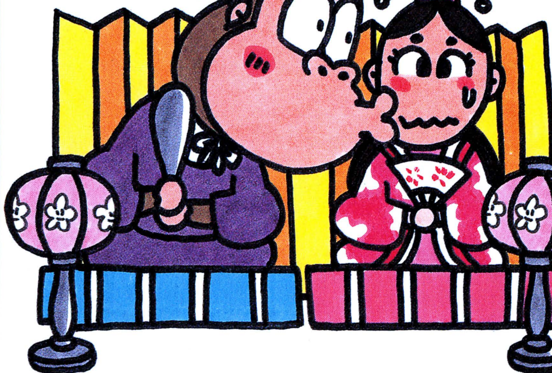
びっくり天外！

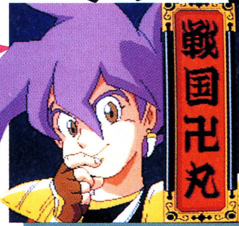
春のスペシャル特大号

最新ゲームの㊙光速情報も!!

スターパロジャー
モンスターメーカー
川のぬし釣り自然派
超時空要塞マクロス2036
ルーム

攻略スペシャル
源平討魔伝 巻ノ弐





『天外魔境II』ついに発売!!

超すんげぇ2大別冊付録

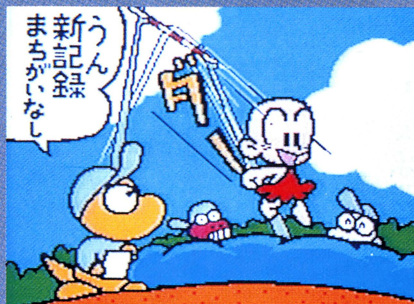
● 壮大なドラマがここから始まる！
天外魔境II

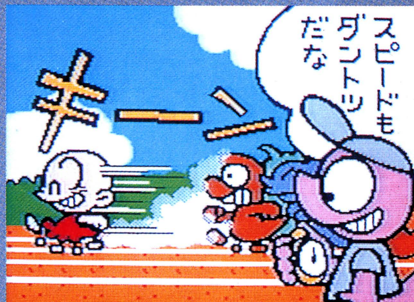
● 優子の魅力の全てをこの一冊に！
ヴァリスBOOK

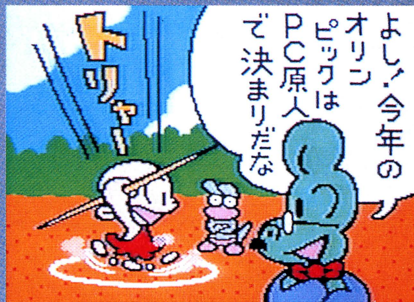
月刊PCエンジン4月号は2月29日㊏発売

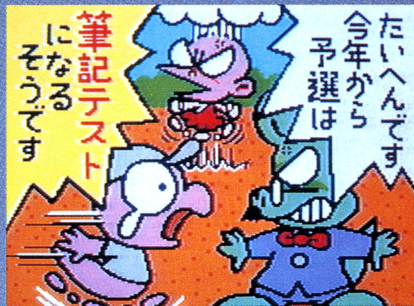
PC原人

作／青木コブ太
阿部K助
©RED COMPANY









EDITORS' NOTES



♪うむ。仕事サボってまでして行ったスキーは、実に楽しかったわい。って、本当は風邪ひいて旅館で寝こんでた（笑）。俺ってば、新年そーそーついてない奴だよなぁ、トホホ。（98買うか!? てらもと）

♬某情報誌を見ながら…「おっ、ガンズ来日かー。あっ、もうチケット発売中。こりゃとれないや……。なにっ、デビッド・シルビアン&ロバート・フリップだってー！ ガチャッ☎もしもし…」（JACK）

★人生の悲哀についてうたってもらいました。
●ロマンシング初詣。玉砂利に消えゆく （AM）
●恋一夜、今日も鳴り響く悲しきベル（渋J大岡）
●技のさえ未だ見えず。神はいずこに（板前相京）

☆仕事以外でRPGとADVを年間30本解くぞ！と決めたのが去年の正月。しかし力及ばず、結局26本しかクリアできなかった。今年は、コンスタントに月3本はクリアしたいなー。（寝ないで遊ぶえぐち）

☆後もう少し！ 後も～少しでキャプテンコマンドーがクリアできそうなんだけどなぁ～（先月から全く進歩してない奴）。だれか〝ドッペル〟の楽な倒し方をおしえてくれぇ～！ （ゲーマーなM・K）

♨ふ～ん、スーファミ用のCDマシンは来年発売に決定したのかぁ？ フロントローディングなのかなぁ？ バッファは1Mバイトぐらいかなぁ？ とりあえずアダプターは共用してほしいよな、と思う㋣

☆忘年会で「バストントン」なる健康器具をもらった。オフロの中でトントンとここちよい振動をあたえてくれるこの機械。最近ではすっかり宝物と化している。ああ、しあわせ。 （YUGON）

☆なぜかこの時期、串揚げやトンカツ、カラ揚げなどが食べたくなる。あ、そういえば〝春は揚げもの〟なんて昔から言うしね（言わねーよ、そんなもん！）。胃がもたれちゃって、ああ、しあわせ。 （N）

STAFF

編集　／秋本輝夫・塚原正廣・柏原順太・杉本　隆
株式会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・なかむらまり・寺本真澄）・舘野英昭・メディアプラス・市川和久・阿部慶輔・DC・山本直樹
レイアウト／㈱100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・藤田　正・菅原弘美・相京厚史）石村　勇・鳥海香菜子
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之・山本　学
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介
なかむらまり・相京厚史・やぶのてんや・鳥海香菜子

月刊 PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン3月号
第4巻第3号（通巻39号）1992年3月1日発行（毎月1回1日発行）平成元年3月3日第三種郵便物認可
編集人　秋本輝夫
発行人　福島征英
発行所　小学館〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1（編集）03-3261-1393（販売）03-3230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写（コピー）・転載を禁じます。

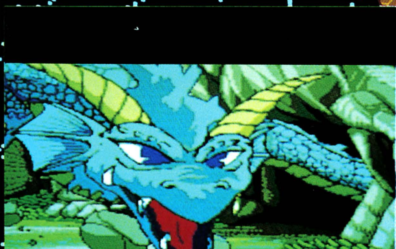


NEC

近日発売







SUPER-CD・ROM² 専用ソフト

モンスターメーカー





©1992 NEC Avenue, Ltd.

SUPER CD・ROM²/CD・ROM² 両対応

©SEGA 1988 REPROGRAMMED GAME
©NEC Avenue, Ltd. 1992

スペース
ファンタジーゾーン
近日発売！

▶標準小売価格 6,800円(税別)

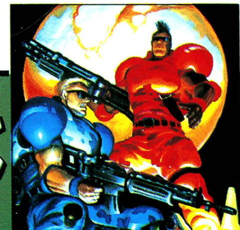


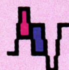
SUPER-CD・ROM² 専用ソフト

©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY CAPCOM.

フォゴットンワールド
近日発売！

▶標準小売価格 7,980円(税別)





NEC アベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

ニューメディア事業部
03(3288)0330

▶お問い合わせ(平日/午前10:00～午後7:00)
テープサービス 03(3288)0880

Enjoy Hudson

龍剣、謎を切る。

過激アクション、劇的ストーリー、壮絶バトル…。いま、1秒ごとに強烈感動体験!





大ヒット・アクションAVG「忍者龍剣伝」が
いよいよPCエンジンに登場。
決闘に敗れ、謎の遺書を残して消えた父を探し求めて、
アメリカへ旅立った忍者リュウ。
その激しく長い闘いの日々が、
PCエンジンならではの美しいビジュアル・シーンと、
秘伝・龍剣をひっさげての
迫力のアクション・シーンで展開されます。
さらにメッセージは3ヵ国語
(日本語・英語・中国語)が
切り替え可能。
——気分はもうシネマ・ヒーローだ!





忍者龍剣伝™

切り替え式3ヵ国語メッセージ付き!



'92年1月24日発売・価格6,500円(税別)

©1992 HUDSON SOFT
©1988 TECMO



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL.011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

月刊 PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks
1992 3
第4巻第3号(通巻39号) 1992年3月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 福島征英
発行所 小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕(03)3261・1393
〔販売〕(03)3230・5753
印刷/三晃印刷株式会社
雑誌 03587—3
定価400円(本体388円)

©Shogakukan 1992
Printed in Japan

T1003587030407

